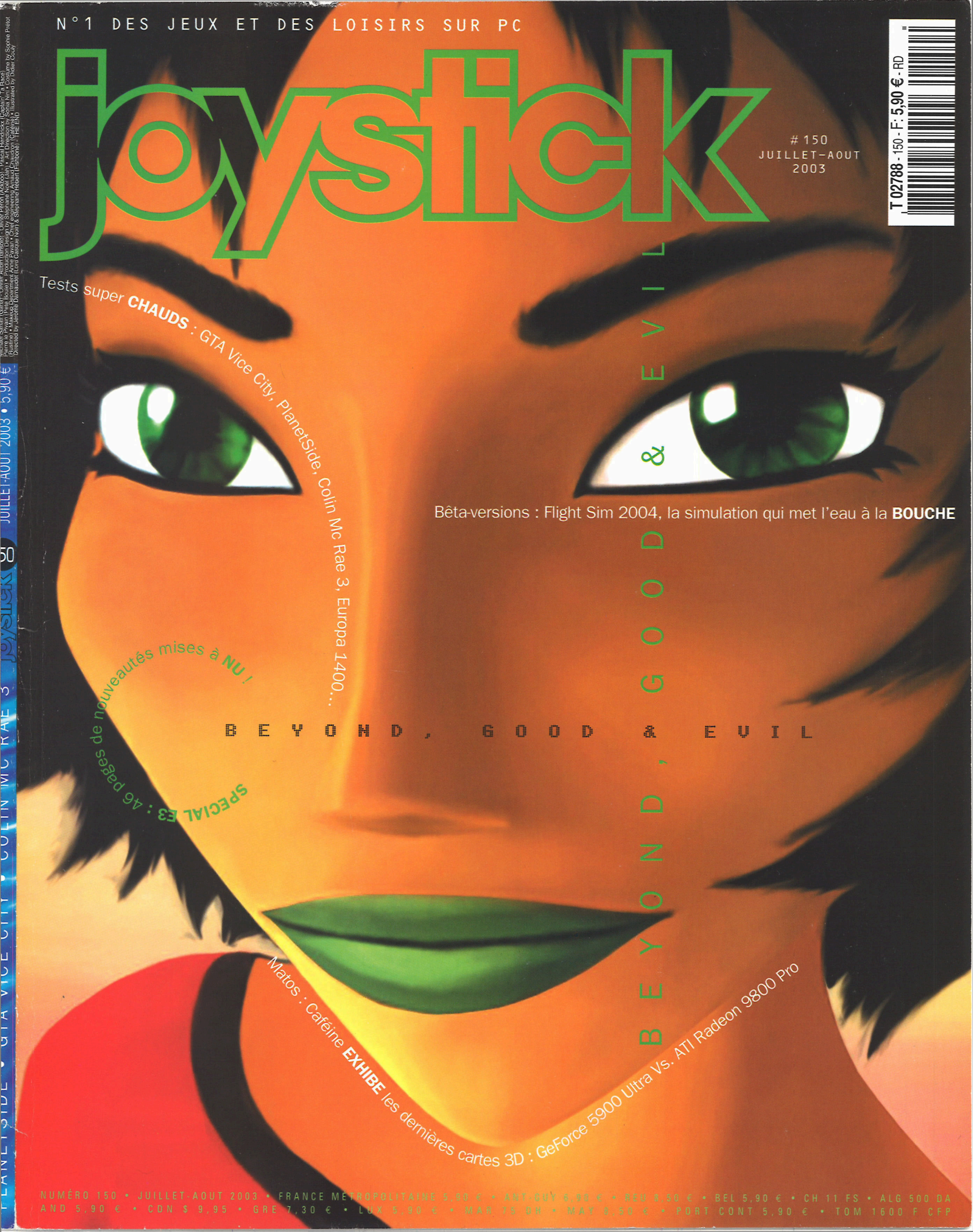

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
150
JUILLET-AOUT
2003
T 02788 - 150 - F: 5,90 € - RD
Tests super CHAUDS : GTA Vice City, PlanetSide, Colin Mc Rae 3, Europa 1400...
Bêta-versions : Flight Sim 2004, la simulation qui met l'eau à la BOUCHE
BEYOND, GOOD & EVIL
BEYOND, GOOD & EVIL
SPECIAL E3 : 46 pages de nouveautés mises à NU !
Matos : Caféine EXHIBE les dernières cartes 3D : GeForce 5900 Ultra Vs. ATI Radeon 9800 Pro
NUMÉRO 150 • JUILLET-AOUT 2003 • FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,50 € • BEL 5,90 € • CH 11 FS • ALG 500 DA
AND 5,90 € • CDN $ 9,95 • GRE 7,30 € • LUX 5,90 € • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 5,90 € • TOM 1600 F CFP
PLANETSIDE • GTA VICE CITY • COLIN MC RAE 3 • JOYSTICK 150 JUILLET-AOUT 2003 • 5,90 €



L'ORÉAL
PARIS
STUDIO LINE
L'ORÉAL
PARIS
SPECIAL
FX
STUDIO LINE
ABSOLUTE WET
EFFET ULTRA MOUILLÉ
LONGUE DURÉE
GEL FLUIDE BRILLANCE EXTRÊME
SIGNE PARTICULIER :
UN CARACTÈRE BIEN TREMPÉ,
COMME SA COIFFURE.
Effet mouillé longue durée
ABSOLUTE WET
Gel fluide Wet look - Parce que vous le valez bien.
www.lorealparis.com
L'ORÉAL
PARIS

Sommaire

150 JUILLET/AOÛT 2003

50

BÊTA-VERSIONS
C'est qu'il est ultra-beau le nouveau Flight Sim 2004, matez donc les photos. Pour les petits soldats du feu qui s'ignorent, il ne manquait plus qu'un simulateur de pompiers : Fire Department. Et c'est parti pour la guerre contre les aliens du XXVIe siècle avec Breed.

74

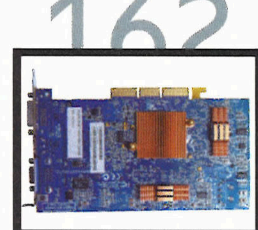


DOSSIER SALON E3
Hop, voilà le super dossier consacré au grand Salon annuel du jeu ouidéo, l'E3. Au programme, tout plein de titres fabulifiants, comme Half-Life 2, Call of Duty ou War of the Ring.

122

TESTS
On ne vous répétera pas tout le bien que nous pensons de GTA Vice City, il ne vous reste plus qu'à y jouer, si ce n'est déjà fait. Pour les fans de shoots multi ou de courses tout terrain, il y a aussi Planetside et Colin Mc Rae 3.

162



MATOS
Grand match au sommet dans la rubrique Hardware entre les deux dernières cartes graphiques du moment : la Nvidia GeForce 5900 Ultra (qui fera tranquillement griller vos merguez) et l'ATI 9800 Pro. Qui c'est qui a gagné ? Réponse là-bas.

JOYSTICK
est édité par la société Hi-Tech Digital Presse (HDP)
SA au capital de 42 000 euros,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 101/109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Rédaction : 101/109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Général : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi

hdp Media with passion

LA RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jérôme Darnaudet (jerome.darnaudet@futurenet.fr)
Rédacteur en chef-adjoint : Stéphane Hébert
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Correctrices : Anne Pavan et Sonia Jensen
Assistante de rédaction : Nathalie Brun
News, Bêta-versions et tests : Par toute l'équipe
Rubrique matos : Doc Caféine
Rubrique rézo : iansolo
Salon E3 : ackboo, Pomme de Terre, Bob Arctor

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice graphiste : Sonia Nini
Maquettistes : Adeline Clère, Suzie Gorini, Aline Saussier, Nicolas Lainé
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Téléphone : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 64 70
Directrice commerciale : Claudine Lefèbvre - claudine.lefebvre@futurenet.fr
Directeur de publicité : Antoine Tomas - antoine.tomas@futurenet.fr
Directeur de clientèle : Jean-François Feneux jeanfrançois.feneux@futurenet.fr
Chef de publicité : Benoît Léoty - benoit.leoty@futurenet.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive

RÉALISATION DU CD-ROM
Bob Obrenic, Lord Casque Noir, Gana (Michael Sarfati), TBF (Emmanuel Bézy)
cdromjoystick@futurenet.fr

ABONNEMENTS
Abonnements : Tél. : 01 55 63 41 14
Tarifs 1 an (11 nos) France : 39,90 euros.
Tarif étranger au 01 55 63 41 15
abonnementsjoystick@cba.fr
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Promévente 08 00 19 84 57
Photogravure : Hafiba
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse
Ce numéro comprend un encart abonnement jeté, deux CD-Rom gratuits ainsi qu'un supplément de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

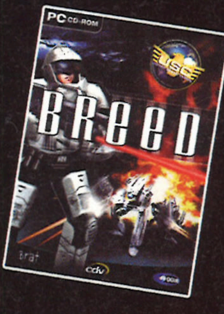
Couverture
© UBI SOFT

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

APRES DE LONGUES ANNEES DE GUERRE
AU FIN FOND DE LA GALAXIE,
ILS SONT DE RETOUR SUR TERRE.

L'ENNEMI QU'ILS PENSAIENT AVOIR VAINCU
EST LA POUR LES ACCUEILLIR...

BREED



FPS futuriste, Breed offre une qualité graphique exceptionnelle alliée à une jouabilité prenante et intuitive, le tout servi admirablement par une technologie de pointe et un scénario passionnant. Tout cela dans un seul but, celui d'offrir une immersion totale et des sensations inédites de liberté.

Une notion de liberté qui prend toute son ampleur en multijoueur (5 modes différents). Jusqu'à 32 joueurs devront évoluer ensemble pour une expérience de jeu encore plus intense. Chacun possédera ses propres aptitudes (pilote, sniper, heavy gunner, ingénieur...) et la cohésion sera indispensable pour remporter la victoire.

Brat





www.focus-home.com



DÉTAIL DU CD-ROM

Eh bien voilà, c'est la schtroumpf. Quatre schtroumpfs qui se schtroumpfent ainsi. On se sera schtroumpfé comme des schtroumpfs pendant tout ce schtroumpf, schtroumpfant dans les schtroumpfs, se schtroumpfant le schtroumpf les longs schtroumpfs de schtroumpf. On aura même réussi à schtroumpfer ce gros schtroumpf de schtroumpf, et à schtroumpfer cette schtroumpf de schtroumpf. Pas le moindre schtroumpf pour notre schtroumpf, nous schtroumpfons schtroumpfant dans le schtroumpf, totalement schtroumpf que nous schtroumpferons à nouveau ensemble. Alors certes, on me schtroumpfera : « C'est schtroumpfement schtroumpf de schtroumpfer comme ça, vous ne schtroumpfez pas que ça schtroumpf le schtroumpf ? » Nous schtroumpferons simplement : « Schtroumpf. Schtroumpf schtroumpfera son schtroumpf dans le schtroumpf de la schtroumpf. Et s'il faut s'enschtroumpfer des schtroumpfs au fond du schtroumpf pour schtroumpfer, alors nous nous les enschtroumpferons ! »

ackboo

DirectX 9

Les démos des jeux Windows 98/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 9.

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 9x/Me/2000/XP. Elle nécessite au minimum un Pentium 300 MHz, 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium III 1 GHz de 128 Mo de RAM, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu

DES CD-ROM
Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE
Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE
Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :
Joystick, Service CD-Rom, 101/109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal,
en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4,
à n'importe quel moment.



Contenu du CD n°1

Les démos

Répertoire \DATA\DEMOS

DIRECTX 9 : La version installable depuis l'interface est la version destinée à tous les Windows.
Répertoire \DATA\DIRECTX9

QUICKTIME 6 : Répertoire \DATA\QUICKTIME6
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.



Tony Hawk's Pro Skater 4

Genre : Skate pour djeuns
Éditeur : Activision
Config minimum : PIII 800 MHZ, 256 Mo de RAM, GeForce 2 ou Radeon
Fichier : Data\Tony Hawk\setup.exe (Sur le CD N°2)

En résumé

Joie, bonheur, prospérité et Nollie Grind Nose Grab 720° pour tout le monde, Tony Hawk nous revient une nouvelle fois sur PC dans ce quatrième épisode. Est-ce que ça va être franchement mieux que le troisième ? Est-ce que les développeurs ne sont pas en train de tourner en rond avec ce concept ? Cette démo comprenant trois skaters et un niveau vous permettra de répondre à ces questions qui doivent sûrement vous empêcher de dormir. Le jeu n'est pas extraordinairement plus beau que Tony Hawk 3, mais on trouve encore plus de monde dans les niveaux, comme des basketteurs ou des étudiants bourrés. Important : pensez à désactiver l'option « Enable Fog Distance » dans le menu de configuration qui s'affiche avant le démarrage du jeu, cela vous évitera d'avoir tous les arrière-plans plongés dans un gris affreux.

Mode d'emploi

Vous retrouverez tous les contrôles classiques de Tony Hawk et son impressionnante panoplie de tricks. Notez que les « Manual » qui permettent d'enchaîner les sauts sont toujours présents : touche avant/arrière ou arrière/avant pour les enclencher. Pour le reste, voici les touches par défaut :
Accélérer/Freiner/Gauche/Droite : touche fléchées

Ollie	touche 2 du pavé numérique
Grind	touche 8 du pavé numérique
Grab	touche 6 du pavé numérique
Kick	touche 4 du pavé numérique
Nollie	touche 7 du pavé numérique
Switch	touche 9 du pavé numérique
Transfert	touche 0 du pavé numérique



Fire Department

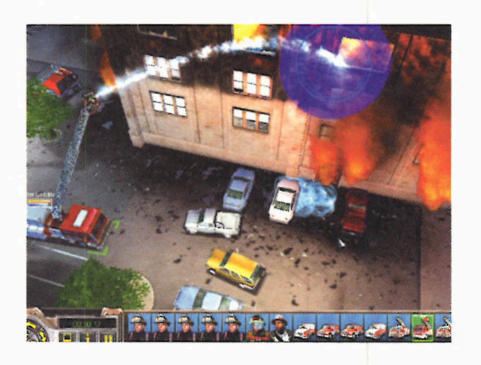
Genre : Simulation de pompier
Éditeur : Monte Cristo
Config minimum : PIII 500, 128 Mo, Carte 3D
Fichier : Data\Demos\FireDepartment\setup.exe

En résumé

Oh, un jeu original. Un jeu de pinpon. Un jeu de pompier quoi. Ça ressemble à de la stratégie/tactique en temps réel dans laquelle, au lieu de combattre des aliens, on tente d'éteindre le feu à coups de jet d'eau et de mousse. En même temps, il faut penser à sécuriser les victimes et à éviter la propagation vers des foyers secondaires. Il y a un tonne de micro-management à faire, c'est stressant comme tout. En plus de ça, le jeu a une gueule sympathique, avec un effet graphique pour les flammes plutôt convaincant. Non vraiment, c'est une démo à essayer, moi en tout cas j'ai accroché une bonne heure.

Touches

L'interface est archi-simple : bouton gauche pour sélectionner les pompiers ou les camions, bouton droit pour leur faire effectuer une action à l'endroit du clic, bouton du milieu pour tourner la caméra, roulette pour zoomer. Le début de l'unique mission de cette démo est assez difficile, j'avoue que j'ai tourné pendant 10 bonnes minutes avant de comprendre (mais je suis un peu con). Je vous donne donc la séquence pour commencer : avec le Pumper (le gros camion rectangulaire rouge et blanc), arrosez les flammes qui bloquent la cabine du gros camion citerne. Ensuite, mettez l'Officier Technique dans le camion puis roulez jusqu'en haut de la carte, entre les barrières blanches et rouges, et laissez la mousse éteindre le feu du réservoir. Dans le même temps, pensez à secourir les trois victimes.





Logos et sonneries en direct par SMS

Sonneries

BEST OF

	Références
Bump, bump, bump	BUMPBUMP
Sk8er boil	SKATERBO
Ma liberté de penser	MALIBERT
Plantation	PLANTATI
Hey sexy lady	HEYSEXYL
Paris Latino	PARISLAT
Mission Impossible	MISSIONI
L'Exorciste	TUBULAR
Chihuahua	CHIHUAHU
Les bronzés font du ski	BRONZES

ROCK-POP

	Références
We will rock you	WEWILLRO
Complicated	COMPLIC
Dernière danse	DERNIERED
Entre nous	ENTRENO
J'ai demandé à la lune	JAIDEMAND
Manhattan - Kaboul	MANHATTA
Laissons entrer le soleil	LAISSONS
Que je t'aime	QUEJETAI
Tainted love	TAINTEDL
Marie	MARIE
Maniac	MANIAC
J'en ai marre	JENAIMAR
Le chemin	LECHEMIN
Au jour le jour	AUJOURLE
Thunderstruck	THUNDER
Smooth criminal	SMOOTHCA
Year 3000	YEAR
L'aventurier	LAVENTUR
I'm with you	IMWITHYO
Sweet home Alabama	SWEETHOM
Sur la route	SURLAROU
Can't stop	CANTSTO
Somewhere I belong	SOMEWHE
Sweet child O' Mine	SWEETCHI
Clocks	CLOCKS
We are the champions	CHAMPION
Johnny B. Goode	JOHNNYBG
Enter sandman	ENTERSAN
Jump	JUMP
Why don't you get a job ?	GETAJOB

RAP-R&B

	Références
I know what you want	IKNOWWHA
Stole	STOLE1
In Da Club	INDACLUB2
Lose yourself	LOSEYOUR
Beautiful	BEAUT
Street life	STREETLI
Without me	WITHOUTM
Qu'est-c'tu fous cette nuit ?	QUESTCTU
Gravé dans la roche	GRAVEDA
03' Bonnie & Clyde	BONNIECL
Ignition	IGNITION
Mesmerized	MESMERIZ1
Scandalous	SCANDALO1
Family affair	FAMILYAF
Match nul	MATCHNUL
I need a girl	INEEDAGI
Bad boy for life	BADBOYFO
Qui est l'exemple ?	QUIESTLE
Sing for the moment	SINGFORT
Dilemma	DILEMMA
Jenny from the block	JENNYFRO

TECHNO-DANCE

	Références
Make luv	MAKELUV
American Life	AMERLIFE
Live is life	LIVEISLI
Come undone	COMEUNDO
Alphonse Brown	ALPHONSE
Feel	FEEL
Ka Ching	KACHING1
Fighter	FIGHTER
Just like a pill	JUSTLIKE
The Ketchup song	ASEREJE
Sur un air latino	SURUNAIR
A 20 ans	A20ANS
Hollywood	HOLLYWOO
All the things she said	SAID
Ojos asi	EYESLIKE
I begin to wonder	IBEGINTO
Tchouk tchouk musik	TCHOUK
Whenever, Whereever	WHENEVER
Sorry seems to be...	SORRYSEE
Objection	OBJECTION
Can't stop loving you	CANTSTPL

TV-CINÉMA

	Références
Les Simpsons	SIMPSONS14
La quatrième dimension	TWILIGHT
The Benny Hill show	BENNYHIL
Star Trek	STARTRMO
Wake up (from Matrix)	WAKEUP39
Les dents de la mer	JAWS50
La panthère rose	PINKPANT
Le Parrain	GOD1
Maya l'abeille	MAYALABE
Halloween	HALLOWEE58
Le flic de Beverly Hills	AXELF
Le Muppet show	MUPPETSH
Star Wars	STARWARS
Starsky & Hutch	STARSKY61
La marche impériale	EMPIRE
Happy days	HAPPYDAYS
Inspecteur Gadget	GADGET
2 flics à Miami	MIAMIVIC11
James Bond	BOND
Woody Woodpecker	WOODYWOO
Magnum	MAGNU
K2000	KNIGHTRI
Ghostbusters	GHOSTBUS
Ma sorcière bien aimée	BEWITCHED
Buffy le Vampire	BUFFY2
Macgyver	MACGYVER
La famille Addams	ADDAMSFA
Les Schtroumfs	SMURFS61
L'agence tout risque	ATEAM
Chapi chapo	CHAPICHA
Capitaine Flam	CAPITAIN
La croisière s'amuse	LOVEBOAT1
Austin Power	SOULBOSS
Albator	ALBATOR
Blade runner	BLADERUN84
Superman	SUPERMAN89
Le bon, la brute et le...	GOODBAD
Rocky	GONNAFLY76
Friends	FRIENDS
Melrose place	MELROSEP
La petite maison dans...	PRAIRIE26
Men in black	MIB
Titanic	TITANIC
Die another day	DIEANOTH
South park	SOUTHPAR

Prix maximum par logo et sonnerie : 1,50 EUR par envoi hors coût d'un SMS [1]
Ce coût est directement ajouté à votre facture téléphonique
(ou déduit de votre recharge prépayée), tout comme le coût d'envoi du SMS.

Bouygues Telecom · orange · SFR

Ces logos et sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia uniquement :

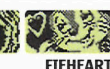
- les fonds d'écran sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510.
- les logos opérateurs et les sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 3210, 6110, 6130, 6150, 5210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 7650, 8810, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9110i, 9210, 9210i.

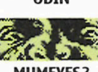
1 Rédigez un message SMS en tapant COMMANDER suivi d'un espace puis de la REFERENCE du logo ou de la sonnerie de votre choix.
EX. : COMMANDER UNIFLOW

2 Envoyez votre SMS à Nokia au :
2 10 10 si vous êtes client Bouygtel
80 111 si vous êtes client Orange
2 10 11 si vous êtes client SFR

3 Recevez directement sur votre téléphone Nokia le logo ou la sonnerie commandée et enregistrez le logo ou la sonnerie sur votre mobile en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.

Fonds d'écran

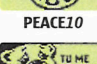
  
FORCE · ODIN · FIEHEART

  
LANFEUS9 · MUMEYES2 · SCSYMBOL

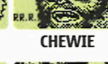
  
JARJAR · TIGERY · USELESS

  
ILUVYOU · WHATAGAL · SPACEBZZ

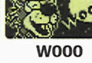
  
PEACE10 · HAIRY · MUMSCREE

  
MANQUES · JTKR · DOG001

  
ANUBIS · BOOSKULL · CHEWIE

  
TRIB02 · DRAGON56 · DEATHSTAR

  
EVILGAZE · DRAGONY · WOOO

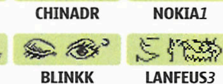
  
DUDE · JAW · CAT003

   
TREIZEFA · TROPIC · TREIZEJS

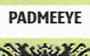
  
SKATE01 · FIREBIRD · FOXBIG

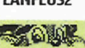
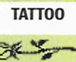
     
ALIENS · MERMAI · EVILLA

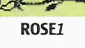
Logos opérateurs

  
UNIFLOW · MYBABE · FLOWPOW

 
YODA · CHINADR · NOKIA1

  
FASTLOGO · BLINKK · LANFEUS3

  
LIZARD83 · SPEEDPIG · TROPIC1

   
REXEYES · SCORPION · PADMEEYE

LIZZARD · LANFEUS2 · TATTOO

PUPPYLUV · FIEVEYES · ROSE1

www.nokia.fr





Les démos



Ghost Master

Genre : Simulation de maison hantée
Éditeur : Vivendi Universal Games
Config minimum : PIII 500, 128 Mo, Carte 3D
Fichier : Data\Demos\Ghost\setup.exe

En résumé

Ghost Master est un jeu assez innovant dans lequel on doit gérer de manière optimale une bande de fantômes afin de dégager les habitants d'un bâtiment. On commence par sélectionner son équipe en piochant parmi les ectoplasmes, les poltergeits et autres créatures paranormales, puis on déchaîne le tout sur les mortels. Certains résistent mieux que d'autres à la peur et refusent de sombrer dans la terreur profonde ou la démence, il faut donc synchroniser l'action des différents fantômes et utiliser leurs pouvoirs les plus puissants. Cette démo vous permettra de jouer sur un niveau facile avec quatre fantômes. Il s'agira de terroriser un groupe de filles dans un dortoir universitaire. Pour les pervers : oui, on les voit déambuler dans les couloirs en nuisette et petite culotte.

Mode d'emploi

Pas la peine de vous expliquer comment marche le jeu, un tutorial très bien fait s'en chargera pendant les premières minutes, en français s'il vous plaît. D'ailleurs, la jeune femme qui récite son texte a une jolie voix. On sent la fille un peu coquine.

Rise of Nations

Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : Microsoft
Config minimum : 500 MHz, 128 Mo, Carte 3D 16 Mo
Fichier : Data\Demos\Rise of Nations\RiseOfNationsTrial.exe

En résumé

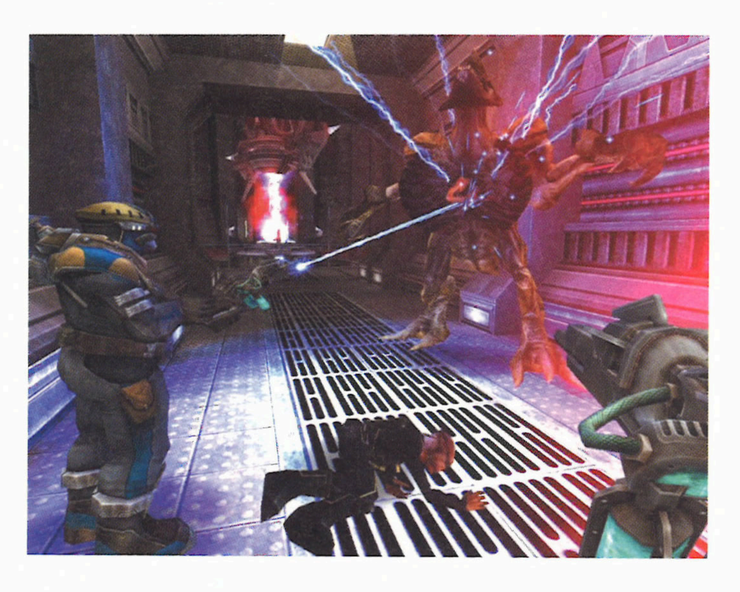
Rise of Nations, que nous avons testé il y a deux mois, est un excellent jeu de stratégie en temps réel se déroulant sur huit âges différents, de l'Antiquité à l'âge de l'information. Il n'a peut-être pas le sex-appeal graphique de Command & Conquer Generals ou les finesses tactiques d'un WarCraft III, mais il se démarque grâce à une réelle profondeur stratégique dont beaucoup d'éléments sont empruntés à Civilization 3. Cette démo comporte quatre nations jouables sur les 18 de la version finale et permet de se battre sur quatre cartes différentes. Si vous portez un minimum d'intérêt pour le genre, vous avez là de quoi vous occupez plusieurs heures.

Mode d'emploi

C'est un jeu de stratégie classique, pas besoin de vous en tartiner des lignes sur la manière dont ça marche – d'autant qu'un tutorial est disponible dans cette démo. Ne tardez pas trop à construire vos premières troupes afin de repousser la première attaque de l'ordinateur (il ne se gène pas pour arriver tôt). L'essentiel en début de partie est de récolter les ressources aux limites de ce que votre niveau en Commerce vous permet, en dispatchant efficacement les paysans. À part ça, construisez le plus tôt possible une université et surveillez bien toutes les upgrade disponibles dans les différents bâtiments (c'est indiqué en cliquant sur les chiffres blancs en bas à droite de l'écran).



Star Trek Elite Force II



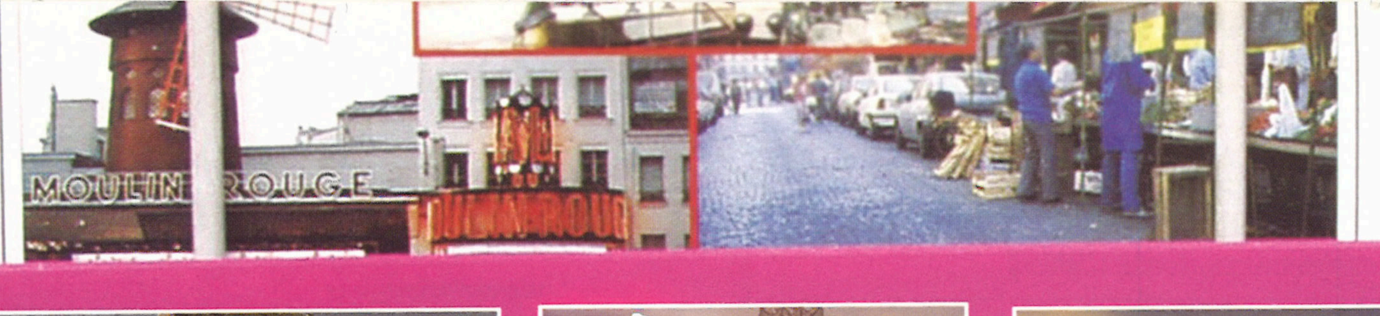
Genre : Shoot 3D
Éditeur : Activision
Config minimum : 600 MHz, 128 Mo, Carte 3D 32 Mo
Fichier : Data\Demos\Star Trek Elite Force2\stef2.exe

En résumé

Avec quelques années de retard, Elite Force II arrive enfin sur PC pour la plus grande joie des fans de Star Trek, qui ne manqueront sûrement pas de mugir quelques onomatopées en Klingon pour fêter l'événement, avant de se biseauter le bout des oreilles grâce à un vieux laguiole rouillé. Enfin bref, c'est donc un nouveau shooter 3D utilisant le moteur de Quake 3, c'est joli comme tout, ça pète de partout, il y a plein d'aliens à flinguer, les aficionados du genre vont adorer cette démo.

Mode d'emploi

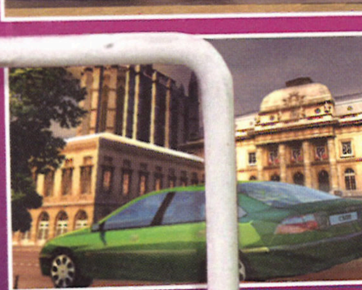
Comme d'habitude, c'est configuré par défaut pour du clavier QWERTY. Avant de lancer le jeu, filez donc dans le menu des options pour reconfigurer le tout à votre goût. Rien de trop exotique, c'est du shoot ultra-classique avec toutes les commandes de base.







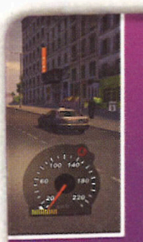


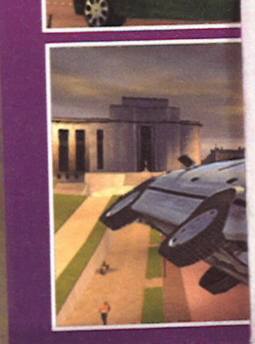


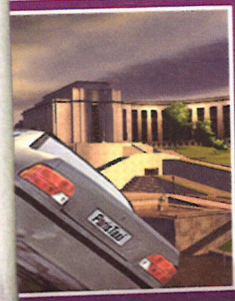


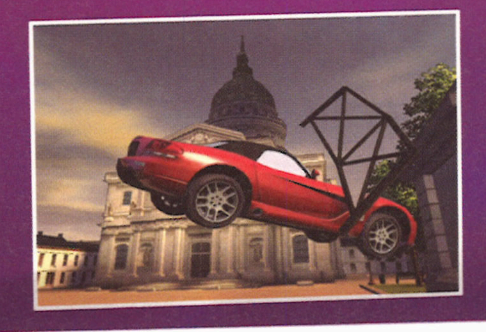
Souvenirs de Paris









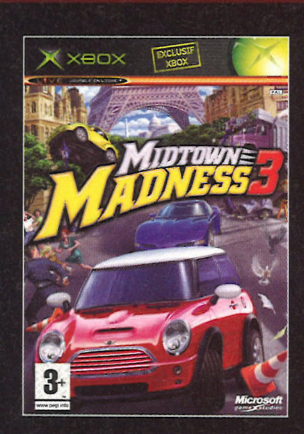








XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE



Visitez Paris by Midtown Madness 3*

A Donf. Choisissez un des 30 bolides et mettez les gaz dans Paris ou Washington pour être le plus rapide. Avec Midtown Madness 3, vous n'avez qu'une priorité : finir premier. Alors foncez dans le tas. Et testez votre pilotage dans des courses en ligne effrénées avec Xbox live.

*Visitez Paris avec Midtown Madness 3

www.xbox.com/fr/midtownmadness3



Microsoft game studios

XBOX



Contenu du CD n°2

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Les sharewares et autres fichiers

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

evillyrics.zip	Plugin Winamp
foobar.exe	foobar2000 0.667
mpc2kxp6453.zip	Media Player Classic 6.4.5.2

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

absetup.exe	Avant Browser 8.0 Build 751
k9v1setup.exe	Anti-Spam K9 1.04
magic-2.94b7.zip	Magic Mail Monitor 2.94 Beta 7
spampal-beta.exe	SpamPal 1.27 Beta

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

DivXPro505Bundle.exe	DivX Pro 5.0.5a
ffdshow-20030523.exe	FFDShow MPEG-4 Video Decoder
VIAHyperion4in1447v.exe	VIA 4-in-1 Driver 4.47 Hyperion

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertoriés ci-dessous, faute de place, ainsi que les fichiers suivants :

1337player.exe	1337player Build 14
realalt090.exe	Real Alternative 0.90 RC
zoomplayer300rc3pro.zip	Zoom Player Pro 3.00 Release Candidate 3

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

dayofdefeatmaps.zip	Deux cartes pour Day of Defeat 1.0
dockside_beta_map.zip	Carte pour IGI 2 : Covert Strike
ic_bonuscreature_unlocker.zip	Créatures bonus pour Impossible Creatures
MTA.EXE	Multi Theft Auto (GTA3MTA) 0.3b
ra3165cl.exe	Mod Rocket Arena Q3 1.65
wolftacticsv100.exe	Wolf Tactics, un mod pour Return to Castle Wolfenstein

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

anox_build44_patch.exe	Patch 1.02 non officiel pour Anachronox
Blitzkrieg-Patch_1_2.exe	Patch 1.2 pour Blitzkrieg
evepatch934-1031.exe	Patch 934 à 1031 pour Eve Online
ironstormeuropeanpatch1_041.exe	Iron Storm v1.041
matrix_any-152.exe	Patch 1.52 pour Enter the Matrix
patch_02.zip	Patch 2.0 pour Metal Gear Solid 2 Substance
ronpatch.exe	Patch 1.01 pour Rise of Nations
rvspatch_1.0_to_1.2_fra.exe	Patch 1.2 pour Raven Shield
TACOPS_3.EXE	Patch Tactical Ops : Assault On Terror
vicepatch_11.zip	Patch 1.1 pour GTA : Vice City
War3Patches_106_Francais.exe	Patch 1.06 pour Warcraft III

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

hw32v400b4.exe	Hex Workshop 4.00 Beta 4

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

AdbeRdr60_enu_full.exe	Adobe Reader for Windows 6.0
dap53.exe	Download Accelerator Plus 5.3.9.6
dxe109b2.zip	DirectX Eradicator 1.09 Beta 2
FlashFXP_21_Setup.exe	FlashFXP 2.1 Build 924
syscal17b2-N.zip	Syscalculator 1.70 Pre-Beta 2
wrar320.exe	WinRAR 3.20

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelle que nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEUR

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CDn°2 (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.



Pour une fois,
vous êtes ici...
...pas Là
Ghost Master
Imaginez une bourgade bien tranquille où tout se passerait bien si...
vous n'étiez devenu le maître infernal des esprits qui règnent la nuit !
Fantômes, pendus, mort-vivants et autres ectoplasmes sont à votre service,
et les humains sont à votre merci ! A vous de gérer ces effroyables créatures
et de semer la panique dans les chaumières. Votre stratégie démoniaque
ne répondra qu'à deux objectifs : leur faire peur... et vous faire plaisir !
Plus de 50 créatures surnaturelles
Plus de 100 pouvoirs démoniaques
Des environnements 3D spectaculaires
Des effets spéciaux dévastateurs
La peur change de camp.
www.ghostmaster.com
EMPIRE
DISPONIBLE SUR CD-ROM PC
Ghost Master © 2003 Empire Interactive Europe Ltd. Développé par Sick Puppies, un studio d'Empire Interactive Europe Ltd. Ghost Master, Empire et "E logo outline graphic" sont des marques déposées d'Empire Interactive Europe Ltd. Au Royaume Uni, en Europe et/ou dans les autres pays. Tous droits réservés.

patches

par Bob Arctor

Un an qu'il a été annoncé et le nouveau patch pour Diablo 2 n'est toujours pas sorti. C'en est trop. Eh bien puisque c'est comme ça, je me casse.

O.R.B.

PATCH 1.04

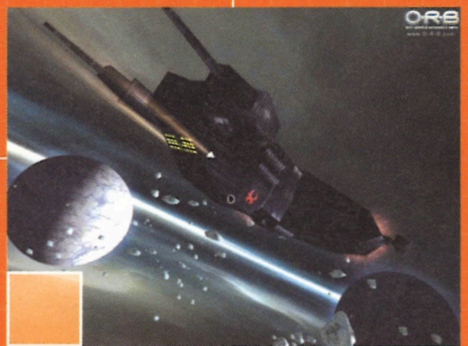
Un patch pour O.R.B., le 1.04 arrange les bugs. Premier changement, la vue tactique 2D est remplacée par une vue en 3D, le patch rajoute 4 unités : 2 frégates malus, 2 frégates alysiennes, 2 nouveaux Carrier, ainsi que 2 unités aliens. Côté scénarios : 8 cartes skirmish utilisables en multijoueur. On trouvera des nouvelles armes, de nouveaux effets sonores, des ajouts à l'interface et les bruits des réacteurs. La stabilité en multijoueur est améliorée tout comme le netcode en général. Plus important, le temps de chargement est réduit de 200 %. Les développeurs ont amélioré le comportement des unités dirigées par l'I.A., d'offrir un feedback visuel lors de la sélection d'unités, de refaire les menus, de retravailler le support Gamespy et j'en passe.
www.strategyfirst.ca/downloads/patches/ORB-Patch-1.03_to_1.04_USA.exe

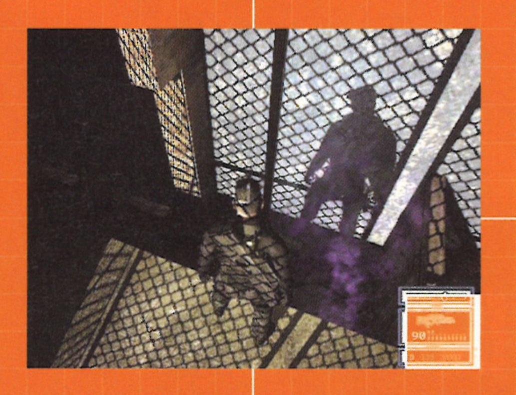
Vietcong

PATCH 1.2

L'excellent Vietcong se paye un patch orienté mode multijoueur, le meilleur du jeu. Au programme, de nombreuses améliorations diverses et tweaks de gameplay, des modifications d'armes et des rééquilibrages. Mais, plus intéressant encore, de nombreux dispositifs anti-cheats.
ftp.take2.de/patches/Vietcong_v1.20_patch.exe (22,6 Mo)









Divine Divinity

PATCH

Divine Divinity s'offre un nouveau patch, oh comme c'est étonnant. Au programme, un meilleur temps de chargement des objets. On apprend d'ailleurs que c'était ce même bug qui était responsable de la corruption de certaines sauvegardes. Autre correction, les problèmes avec les Charm Plates ainsi que ceux des compétences passives. Pour couronner le tout, l'histoire en elle-même a été un peu retravaillée.
ftp.fragland.net/mirrors/avault/patches/divpatch_french.exe (12,6 Mo)

Splinter Cell 1.2b

PATCH

Le patch 1.2 se pare de ses plus beaux atours pour l'été. On note que le bouton du son 3D fonctionne parfaitement et dans le mode Shadow Projector, on trouve de nouveaux paramètres plus efficaces. On trouvera aussi un mode Benchmark dont le fonctionnement est décrit dans un fichier readme. Les bugs survenant ne seront plus envoyés à EPIC, la résolution 800x600 est désormais supportée pour les cartes graphiques avec 32 Mo de RAM. Les quelques problèmes de night vision sur certaines cartes vidéo ont été corrigés et d'une manière générale, la mémoire vidéo a été optimisée.
ftp.fragland.net/mirrors/avault/patches/splintercell_v12b_euro.exe (Patch européen 14,7 Mo)

Combat mission 2
PATCH 1.03 EUROPÉEN

L'extraordinaire wargame 3D qu'est Combat Mission 2 vient de se payer un dernier patch. Comme d'habitude, les jeux et sauvegardes ne seront pas compatibles avec l'ancienne version du jeu et il faudra suivre la contraignante procédure décrite dans le readme pour les récupérer. Parmi les modifications de ce nouveau patch, on trouvera une meilleure visée des cibles humaines se situant juste derrière une crête, une meilleure simulation de la façon dont les munitions AP éclatent sur les blindages épais. La chance de s'enliser dans un trou est légèrement réduite, le taux de pénétration des munitions en tungstène est réduit et l'I.A. aura plus tendance à utiliser celles-ci, les immeubles faits de bois sont plus inflammables qu'avant et les véhicules en « knock out » auront plus de chances de prendre feu. Côté armes et véhicules, les anti-aériens feront feu correctement sur les avions, le canon antitank de 28 mm a un meilleur graphisme. Le problème qui montrait à 2 joueurs des résultats de victoire différents a été éradiqué, les équipages russes auront désormais un pistolet conforme, les fumées des tirs pour certaines armes lourdes pouvaient disparaître et cela est aussi corrigé. Pour finir, les problèmes de fichiers en PBEM qui faisaient crasher la partie ont été désintégrés.
www.battlefront.com/products/cmbb/downloads_win_103.html

Blitzkrieg 1.2
_ PATCH _

Le Blitzkrieg 1.2 est arrivé. Il corrige des problèmes avec Gamespy et rajoute 2 cartes multijoueurs ainsi qu'un mode de download automatique de maps dans le jeu réseau. Vous me direz : « Tiens, c'est peu. » et vous aurez raison. Chez Nival, le développeur, on préfère se saouler à l'alcool de bûches. (Patch contenu dans le CD de Joystick).











WarCraft III
PATCH 1.06

WarCraft III s'affine de jour en jour à l'instar des produits de Blizzard. Cette fois-ci, c'est au tour du patch 1.06 de montrer le bout de son groin sur l'auto updater. Ainsi, la balance des types d'attaques contre les différentes protections a été modifiée. Le patch est un « spécial lanceur de sorts ». Ces gars-là ont été rééquilibrés pour que les unités ayant des armes de piercing puissent les déchirer. D'autres unités « basiques » seront, au contraire, assez inoffensives. Elles ont un nouveau type d'armure « unarmored » qui augmentera les dégâts d'estocs et d'armes de siège qu'elles reçoivent dans la face. Certaines unités verront leur taux de régénération de mana boosté de 30 %. Les héros eux aussi ont été modifiés, ils ont maintenant un type de dommage bien à eux (voir le tableau susmentionné) très efficace sur tout, sauf le fortifié. Beaucoup de structures technologiquement avancées voient leur temps de construction réduit, l'abattoir sera terminé 20 secondes plus tôt et l'Aracane Sanctum achevé 10 secondes avant ca. Des changements comparables ont été apportés à toutes les races, et il serait bon que vous les consultiez en ligne avant de jouer. Sachez aussi que les armes de siège verront plus loin la nuit, et que certains objets magiques ont de nouvelles caractéristiques. (Dispo via l'autoupdater du jeu).

Freelancer 1.1
_ PATCH _

La première update de Freelancer existe pour corriger la stabilité du serveur et supprimer les divers cheats qu'on rencontre en ligne. Parmi les nouveautés, on trouve la génération d'une identification sur la bécane du client ce qui résout les problèmes survenant à ce propos. Après ce patch express, rien d'autre n'a été annoncé par les développeurs. Patch se dissimulant ici :
download.microsoft.com/download/5/4/2/5420372f-d540-468d-a653-2cdced8d1d0d/flpatch.exe

Le grand sujet du mois, c'est l'embauche de nouveaux testeurs. J'aimerais d'ailleurs confier un truc de vieux briscard du journalisme aux générations futures : avez-vous remarqué la longueur inhabituelle de mon pseudonyme ? « monsieur pomme de terre ». 23 caractères dont 2 espaces. Chaque fois que j'ai signé, ça m'a rapporté 70 centimes d'euro. Je signe environ 10 articles par numéro. En 9 ans, j'ai donc gagné 700 euros rien qu'en écrivant « monsieur pomme de terre » (hop, 70 centimes de plus. Il est complètement magique ce pseudo). Futurs testeurs… à vous de faire mieux maintenant. Pour ma part, je vous laisse et signe pour la toute dernière fois…

… monsieur pomme de terre (et hop, un dernier pain au chocolat)

La grande moisson des testeurs

On ne peut pas dire que l'annonce de recrutement parue dans les News du dernier numéro vous ait laissé indifférents. Ça n'a pas été un courrier des lecteurs, mais plutôt un genre de ruée vers l'or. J'ai eu un peu de tout : une News esseulée (et les trois autres ? et le test ?), des CV, des blagues, des poèmes et même des photos (super vos gueules, mais vu les nôtres, vous devriez le savoir maintenant qu'on n'embauche pas à la tronche). Un optimiste m'a envoyé un mail dans lequel il me décrit longuement son immense connaissance du jeu vidéo. Son mail finit par « Ah et puis tiens, puisque vous cherchez des testeurs, ben moi ça pourrait m'intéresser, alors répondez-moi vite si vous voulez que je bosse pour vous. » Ben voyons. Vous qui m'avez envoyé ce mail, si vous vous reconnaissez, sachez que votre embauche vient de m'être confirmée à l'instant. D'ailleurs, regardez tout de suite par votre fenêtre. Vous voyez la grande limousine noire garée en bas ? Elle vous attend pour vous accompagner dans nos nouveaux locaux. Pour vous faire patienter pendant le trajet, des jeunes filles en bikini vous serviront des cocktails de fruits. Elles adorent qu'on leur parle de l'Amstrad, de l'Oric Atmos et des petits trucs qui permettent de faire tourner les vieux jeux DOS sous Windows XP. Bien… il me semble qu'un petit rappel des règles du jeu s'impose. Afin de poser votre candidature pour devenir testeur à Joy, il faut envoyer 4 news, 1 test et 1 CV à l'adresse suivante (et non au mail du courrier des lecteurs) :
Joystick Recrutement,
101/109 rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret

Je suis très intéressé par le boulot que vous proposez. J'ai besoin d'un tout petit renseignement : est-il possible de rédiger le test d'un jeu un peu ancien tel que l'extraordinaire Crimson Skies ?

Mamal

Essayez de tester un jeu récent. Un titre vieux d'un an et demi me semble être un maximum. Histoire de nous montrer que vous n'avez pas passé les trois dernières années de votre vie à jouer à Crimson Skies.

J'aurais besoin de détails concernant le test :
- Quelles sont les limites inférieures et supérieures au nombre de caractères du test ?
- Faut-il y inclure des screenshots ?

Brice Naudin.

Autant que possible, suivez la pagination de Joystick. Les jeux de médiocre à moyen ne font qu'une page. Les bons jeux, mais qui n'intéresseront qu'une petite minorité de joueurs, sont à la même enseigne : 1 page. Ensuite, le nombre de pages croît avec la note d'intérêt. Un grand jeu mégastarisé pourra aller jusqu'à 5 pages. Pour les pervers qui veulent vraiment faire tout pour de vrai, une page maquettée de Joystick comprend entre 3500 et 4500 signes, espaces compris. Pour les autres, comptez environ un page et demie en police Arial corps 12 par page de test. Inclure des photos d'écran légendées pourra être un plus, mais n'est pas une obligation. Enfin, gardez à l'esprit que la qualité principale n'est pas seulement de savoir écrire bien, mais de surtout savoir écrire vite et bien. Vous ne disposerez parfois que d'une ou deux heures pour écrire 4 pages, ou d'un quart d'heure pour une News d'une page (pour écrire, notez-bien, pas pour tester, là c'est beaucoup plus long).

J'hésite entre écrire un test court ou très long. Vous me conseillez quoi ?

Jessie

Je vous conseille d'arrêter d'hésiter et de nous envoyer votre test. La longueur n'a pas vraiment d'importance (c'est le diamètre qui compte).

Il se trouve que je finis ma scolarité en juillet. J'aimerais donc savoir si vous avez fixé une date limite de réception des dossiers ?

Olivier G.

Pas de panique. La fenêtre de lancement devrait rester ouverte au moins jusqu'en août.

Y-a-t-il un âge minimum pour avoir le moindre espoir d'être pris ? Je parle forcément d'un âge « légal »… Parce que j'ai juste 19 ans, et j'imagine bien que c'est un tantinet jeune, donc est-ce qu'il y a une quelconque utilité à ce que je tente ma chance quand même ?

Nous embauchons à partir de 11 ans et demi.

La lettre de motivation doit-elle être écrite à la main ou peut-elle être tapée sous traitement de texte, ou alors est-ce qu'on s'en fout complètement ? Ça peut paraître con comme question, mais… oui bon O.K. c'est con.

Oui voilà.

N'empêche j'aurais quand même voulu être sûr pour la lettre de motivation (NDLR : Oh le lourd…), puisque d'après ma riche et très longue expérience dans le monde du travail, les employeurs préfèrent à la main. Et toujours au sujet de cette lettre de motivation, faut-il qu'elle soit « sérieuse-sérieuse », ou « sérieuse-détendue » ? (NDLR : En gros, est-ce qu'on s'adresse à un ponte d'HDP ? Probablement un type obèse en bretelles avec un cigare énorme et une secrétaire un peu légère, ou à un type de Joystick ? probablement un bonhomme formidable, beau, grand, fort, athlétique, drôle et doté d'une capacité cérébrale hors du commun.)

Corentin

Non mais on s'en fout de la lettre de motivation. Qui a parlé d'une lettre de motivation ? Caféine !? C'est toi qui as demandé une lettre de motivation !?

Ben non, c'est pas moi. C'est pour les neuneus, les lettres de motivation.

Ah O.K., c'est sûrement Ta race alors.

- Non, c'est moi et je vous méprise grave.
- Ça m'étonne pas Casque.
- Eh, ici, c'est pas un Chat ici Gana !
- Gana, il t'emmerde BooBoo
- Bon ben ça va, on se casse...

COURRIER

Propositions de programmes, images, maps, etc. à intégrer au CD de Joy : **cdromjoystick@futurenet.fr**

Problèmes techniques : **www.hotline-pc.org**

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site **www.admifrance.gouv.fr**

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Pour le papier quadrillé avec la petite marge à gauche, c'est Joystick Magazine, Courrier des lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret Cedex

Hhhhhhh

Jean-Jean la terreur

Une idée m'est venue pendant la nuit : pour passer au support DVD le plus vite possible, ce serait possible d'offrir un lecteur DVD (50 €) avec les abonnements annuels à Joystick (à la place du jeu généralement en cadeau avec l'abonnement) ? Non ?

GeFoRcE11

Ah vous le voulez votre Joy DVD hein ?! Ça vient vous travailler jusque sous la couette ! Ça fait bien plaisir de constater que cette histoire de DVD n'aura pas empoisonné que nous. Continuez de faire des nuits blanches, à retourner le problème dans tous les sens, ça finira bien par donner quelque chose. Nous, on en peut plus là. On va faire une pause. Une grosse pause.

Je suis un bras cassé du Net. Impossible de mettre la main sur les derniers patches du jeu le plus vendu au monde : Half-Life. Vous pouvez me donner un coup de main ?

Vous trouverez votre bonheur à cette adresse : www.planethalflife.com. Inscription obligatoire mais gratuite. Il suffit de filer une adresse mail. Cliquez sur « Half-Life Files » et hop, le patch que vous cherchez est là. Sinon, c'est The Sims, le jeu le plus vendu au monde.

Je ne résiste pas à la tentation de me payer votre tête. News sur le jeu Vampire page 27 du numéro de juin : « L'univers du célèbre jeu de rôle de White Dwarf »… eh non, c'est White Wolf qui édite Vampire.

Malfas

Mea culpa. C'est effectivement White Wolf qui édite Vampire. White Dwarf est le titre magazine officiel de l'éditeur de jeux de société Games Workshop. Je crois qu'aucun joueur de jeu de rôle n'a manqué de repérer ma bourde, et certainement pas Malfas, prince démon de la mesquinerie dans In Nomine Satanis. L'ordure.

L'énigme du mois de juin

Y en a marre que vous me colliez des migraines avec vos énigmes. À votre tour d'en chier avec… mon énigme de la formation parfaite :
« Un commandant d'escadrille veut faire une formation aérienne parfaite, cela consiste à former un triangle équilatéral avec les avions et que ce triangle puisse se séparer en 2 autres triangles équilatéraux identiques en utilisant tous les avions. Cela fonctionne parfaitement avec 6 avions (voici le schéma en ascii) :

```
 *        *      *
* *   =  * *  + * *
* * *
6     =   3   +  3
```

Avec combien d'avions au moins et plus que 6 peut-il encore réaliser cette formation »… eh eh eh… bien coriace.

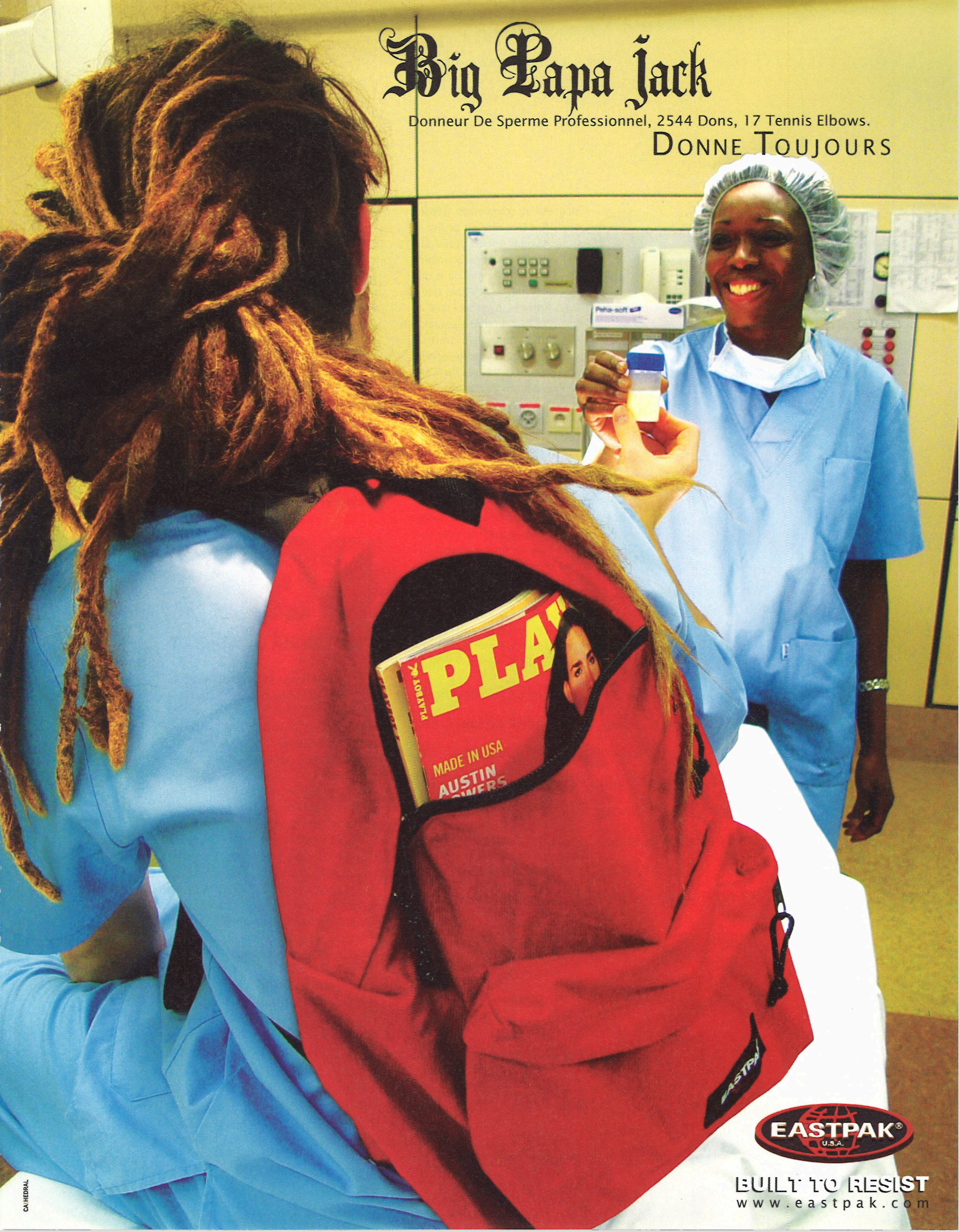
Roger21

Taaaaraaaaace ?! Y a un mec qui m'a envoyé un mail pour toi !

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquants, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
abonnementsjoystick@cba.fr
Tél. : 03.28.38.52.38

Tips, soluces, astuces, etc. :
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe :
JEUX CRACK

Emails de la rédaction :
courrierjoystick@futurenet.fr



Big Papa Jack
Donneur De Sperme Professionnel, 2544 Dons, 17 Tennis Elbows.
DONNE TOUJOURS
PLAYBOY
PLA
MADE IN USA
AUSTIN
EASTPAK
EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
CATHEDRAL



ince. Par où commencer ? Bien sûr ! Par le papa du projet ! C'est Michel Ancel ! Nous lui devons déjà les deux premiers Rayman. Croyez-moi, il a du génie ce monsieur. Parce que, O.K., Rayman, c'est vrai qu'il a une gueule de pub Nesquick. Mais des gameplays plates-formes qui réussissent à impressionner les Japonais, je ne pense pas qu'il en sorte plus d'un par an. Or chaque Rayman a réussi cette prouesse. Pour le développement de Rayman 3, Michel Ancel a passé le flambeau à une nouvelle équipe. Réussite totale, claque monumentale. Les Japonais en sont encore à ramasser leurs dents. De son côté, Ancel s'est consacré à son nouveau bébé, le fruit de toutes les audaces. En écrivant ces lignes, je me souviens d'un pote qui bosse chez Ubi. L'année dernière, il m'avait lâché avec un air de conspirateur : « En dehors de Rayman 3, il y a deux jeux que j'ai vu tourner en interne et qui vont tout péter : le premier s'appelle Splinter Cell (Splinter Quoi ?? Personne n'avait encore entendu parler de ce truc à l'époque)... et BGE. » Hein ? VGE ? Ils sont bizarres vos titres cette année. Ça ressemble à quoi ton VGE ? Et voilà mon pote en train d'essayer de m'expliquer le gameplay de Beyond Good & Evil. Comment il a ramé : « C'est super-beau, c'est genre Zelda, mais pas vraiment en fait... non, c'est plus de la plate-forme/aventure/infiltration avec des passages en aéronef bien planants... tu vois le genre ? » Non, je ne voyais pas le genre. Mais alors pas du tout. Maintenant que j'ai vu le jeu tourner, la malédiction se transmet. C'est à mon tour d'essayer de vous expliquer BGE. O.K., c'est pas si compliqué en fait. En résumé, bon, d'abord c'est super-beau. C'est un genre de Zelda, mais pas vraiment en fait. Non, c'est plus de la plate-forme/aventure/infiltration...

C'est toujours la galère à expliquer un jeu original. Ça aurait été un Quake-like, c'était du tout cuit : « Trop bien le nouveau Quake-like de Michel Ancel ! Le créateur de Rayman c'est lâché ! Vachement original en plus ! Rien qu'un exemple : il y a un double lance-roquettes. Il tire soit des roquettes, soit des grenades ! » Oui mais non en fait, pas du tout. Là, c'est vraiment original. Je suis tout perdu là.

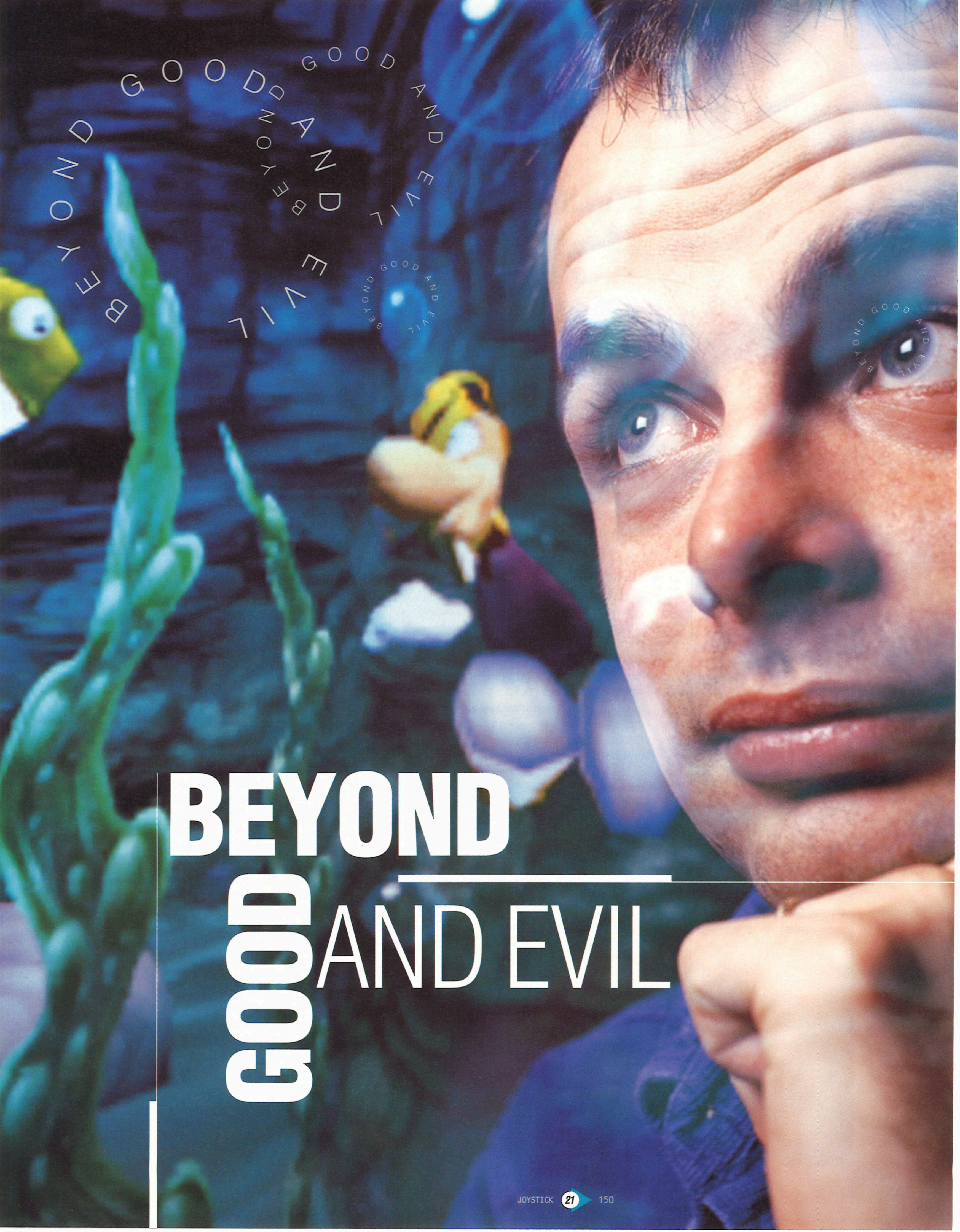


BGE :
Bien Gavant à Expliquer

Ça se passe sur Hyllis, une planète paisible, zen et harmonieuse... jusqu'au jour où le ciel s'est ouvert : des extraterrestres méchants comme des teignes ont débarqué. La planète vit maintenant à l'heure de l'occupation. Les gens continuent d'y vivre, bon an mal an, comme si de rien n'était. Le nouveau gouvernement de collaboration multiplie d'ailleurs les communiqués rassurants : rien n'a changé, les extraterrestres ne nous veulent aucun mal, travaillez, soyez heureux. Ben voyons. L'héroïne s'appelle Jade. C'est une jeune journaliste qui n'a pas froid aux yeux, un peu comme moi quoi, mais avec de plus jolis seins. Jade n'hésite pas à mettre sa vie en péril quand il s'agit de décrocher un bon papier bien incisif. Voici donc Jade en quête de vérité, armée de son appareil photo et d'un grand bâton pour casser la tête des vilains. Le jeu est impossible à résumer à un seul genre : aventure,

PAR monsieur pomme de terre

GENRE : ACTION AVENTURE ET... INFILTRATION...
ÉDITEUR : UBI SOFT ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR : UBI SOFT ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE : FIN 2003



BEYOND GOOD AND EVIL



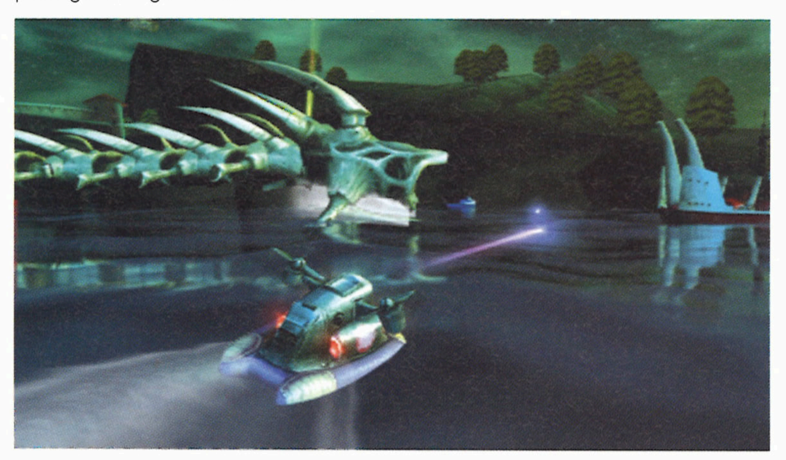
shoot, jeu de rôle, action, puzzle, plateforme, infiltration... BGE passe avec un naturel déconcertant d'un style de gameplay à l'autre.

Extraits naturels de BGE

On se balade en ville. Ça ressemble alors à un jeu de rôle. La ville est une cité délirante, du Blade Runner en cartoon, avec un trafic pas possible d'aéronefs dans tous les sens. Un type nous confie une mission : photographier un monstre marin. Et c'est parti pour une balade en hovercraft et un passage orienté action. Le merlan mutant découvert, il vous fonce dessus, crache des mines, plonge et ressurgit pour mieux vous latter. Il faut esquiver ses assauts tout en essayant d'en prendre un cliché potable, bien cadré, bien zoomé, ni trop loin ni trop près. Plus tard, le personnage qui nous avait commandité la photo, un homme cochon rondouillard à la Porcorosso, se joint à nous dans une expédition au cœur d'une base ultra-secrète. C'est l'occasion de s'essayer à un gameplay d'infiltration à deux personnages... dont l'un s'avère être un boulet intégral. On jongle entre deux persos, l'un devant préparer le terrain à l'autre. Et puis voilà que le nouveau bonhomme découvre des chaussures équipées de rétrofusées. Ses turbo-godasses lui permettent de faire de grands bonds disgracieux. On réalise que c'est fort utile pour attaquer certains ennemis, pour passer certains obstacles aussi. Plus tard, on découvre de nouveaux pouvoirs, de nouveaux gameplays s'additionnent, de nouveaux personnages se joignent à votre équipe. Mais on ne dirige toujours que Jade en réalité. Les autres persos sont contrôlés par l'I.A. Par contre, on peut leur donner des ordres qu'ils se débrouillent pour exécuter. Petit à petit, le jeu s'enrichit d'un cran. Au cours d'une autre mission, l'hovercraft se fait bidouiller par un mécano. Il est maintenant capable de voleter quelques mètres et d'utiliser des bonus d'accélération turbo. C'est l'occasion d'une séquence délirante de course poursuite sur circuit, avec de gros monstres qui attaquent dans tous les sens. Ça pète drôlement. Ça fait superproduction.



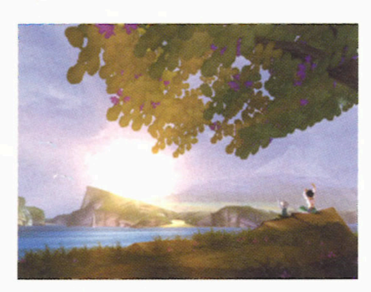
Et c'est parti pour le défilé des gros monstres. Lui, c'est Raoul le merlan géant. Il balance des mines, bousille les paquebots sur son passage. Quel gros lourd ce Raoul.





Si vous n'avez toujours rien pigé, je me pends

Il y a beaucoup de combats, d'armes, des sorts à gérer, un inventaire pour chaque personnage, mais aussi pour les équipements des véhicules, des tactiques de groupe à mettre au point : tout en restant d'une déconcertante simplicité, BGE accumule un nombre incroyable de gameplays. Et puis matez-moi ces images... c'est aussi beau qu'original. D'ailleurs l'un des rouages du jeu consiste à prendre des photos dès qu'on découvre une nouvelle forme de vie. Les clichés rapportent du pognon en fonction de leur rareté. C'est l'occasion d'apprécier la beauté de l'écosystème de BGE. Quand c'est des petits zigouigouis qui sautillent qu'il faut photographier, c'est des séquences mignonnes. Mais alors quand il s'agit de prendre la tof d'un gros boss mutant qui fait trois fois l'écran et dégueule de la lave, on se tâte avant de sortir son téléobjectif. « O.K., on va faire une photo de vous, oui vous là, le gros... alors pour commencer, vous allez reculer parce que je vous ai pas en entier dans le cadre là... vous m'écoutez un peu ? J'ai dit de reculer et vous vous approchez... ». O.K., O.K., chuis mort.



C'est beau. Ça commence tout zen. On dirait du Miyazaki. On les sent bien venir là, les mutants qui vont tout péter.



Interview de Michel Ancel chef de projet de BGE, en direct de l'Elysée.

Joystick : Quelles ont été les grandes étapes du développement de Beyond Good and Evil ?

Michel Ancel : D'abord, trouver une bonne idée. À l'époque, c'était juste : « On se baladera dans un monde immense et détaillé à toutes les échelles ; de l'asticot à la planète Zloucka. » On voulait aussi exploiter le potentiel des nouvelles consoles qui arrivaient.

Ensuite, on a créé un nouveau moteur gérant bien les asticots et les grands trucs comme des planètes Zloucka, ou même un système solaire avec plein de planètes aux noms débiles.

Après... il a fallu vraiment se creuser. C'était le moment de trouver ce qu'il pouvait bien y avoir d'intéressant à faire là-dedans. À partir de là, on a bâti le scénario, imaginé les personnages et surtout les enjeux, les grands passages de gameplay. On voulait de l'air, de la nouveauté et un scénario plus mature que la quête du basique sceptre magique qui ne sert qu'à tabasser le méchant du coin. Le rôle de reporter de guerre s'est bien mélangé avec la notion de voyage, d'enquête et d'infiltration. Je crois qu'on a trouvé un bon mixe entre le scénario et les gameplays. Le projet était très gros. Il fallait tout amener à un niveau de qualité « international ». On a connu des moments de doute, de remises en question. Depuis un an, on aligne de la production. Aujourd'hui, On voit enfin la lumière au bout ! On va entrer en phase finale au mois de juillet : le débug.

De combien de personnes est composée l'équipe de BGE ? Combien de temps a duré le développement ?

30 personnes, dont une grande partie vient du noyau de Rayman 1&2. Nous avons enrichi l'équipe grâce à des personnes venant du jeu de rôle, de la BD, un sculpteur et un musicien de cinéma. Bref, un beau mélange de compétences qui donne une couleur spéciale au jeu. La production aura durée près de 3 ans en partant de zéro, nouveau moteur, nouveau projet, nouvelles consoles.

Splinter Cell, Rayman 3, Prince of Persia et BGE ont été développés chez Ubi Soft quasi simultanément. Quels échanges y a-t-il eu entre ces quatre équipes ?

Chaque année, les experts d'Ubi Soft se réunissent et échangent des techniques, des trouvailles, pas mal de choses se passent à ce moment-là. L'équipe de Prince of Persia a repris notre moteur il y a deux ans et l'a transformé pour ses besoins spécifiques.

Quelles sont les parentés entre BGE et Rayman 1 & 2 ?

Mais... Moi bien sûr ! Michel Ancel, le magnifique, l'absolu ! Heu, bon, je m'emballe, la gloire, la tête qui se remplit d'eau et tout. Pour tout dire, l'équipe créative est toujours là, design de personnages, de décors, animations, cinématiques, programmation. Ce sont les mêmes personnes qui me supportent depuis des années. On nous a dit que la patte Rayman se retrouvait dans BGE, ça doit être vrai, j'me rends pas compte.

Quel est le plus précieux enseignement pour BGE que tu as tiré du développement de Rayman 2 ?

Je croyais être blindé après Rayman 2. Maintenant, je sais que j'étais un jeunot. L'enseignement, c'est qu'il faut toujours rester assez humble et bosser en s'assurant que tout est O.K., que rien n'est gagné d'avance. Donc, si j'attaque un projet, je ferai le petit scarabée, pas le grand prince du jeu vidéo. Sinon, Rayman 2 a été une super expérience, l'équipe a beaucoup appris, car nous étions sur N64 et il fallait faire du beau avec des bouts de ficelles. Après ce genre de projet, on est à l'aise sur des machines plus puissantes, forcément.

Le game design de BGE est très riche, mélangeant plate-forme, infiltration, shoot et jeu de rôle. Comment concevoir un game design pareil sans que son jeu ne parte dans tous les sens ? Quels sont les gardes fous ?

Le problème, c'est qu'on ne s'en est pas fixé, c'est pour cela que la production a duré longtemps. À chaque fois qu'on rajoutait un gameplay, il fallait que

Phase infiltration. Les gardes sont équipés d'un respirateur. En vous glissant dans leur dos, débranchez le tuyau de l'appareil. Les voilà qui s'envolent comme des baudruches.




gameloft


IN-FUSIO



ce soit du top moumoute. La partie de stealth par exemple a été assez délicate à régler, car on ne voulait pas une vue générale façon Lemmings mais une immersion à la Splinter Cell. Ça a impliqué une nouvelle caméra, de nouvelles I.A., de nouveaux mouvements, bref, plus on avançait, plus il fallait en rajouter : certains appellent ça « le cauchemar du développeur zélé ». Et on a pu intégrer tout ce qu'on avait prévu.

Quelle durée de vie as-tu visée ?
Environ 20 bonnes heures de jouissance non-stop (gloussement pervers auquel je me joins volontiers...). À cela, il faut aussi ajouter le temps pour résoudre les quêtes annexes.

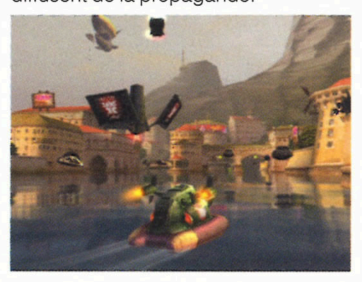
Quels jeux t'ont inspiré ? Et quelles ont été tes sources d'inspirations non ludiques ?
J'adore Blade Runner, les films de Miyasaki et de Tarantino. Il y a toujours des éléments créatifs qui basculent vers des moments cultes dans ces œuvres. Je trouve que le détournement du convenu, la transgression des règles de base apporte beaucoup dans une création. Mais il y a un prix à payer : c'est toujours délicat à doser.

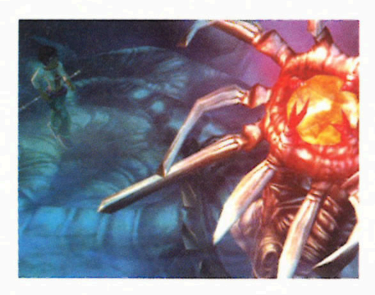
À quelle limite technique t'es-tu heurté ? Quel progrès hardware ou software attends-tu de pied ferme ?
Le zéro contrainte n'est pas encore atteint. On passe trop de temps à se débrouiller avec les problèmes de hardware et pas assez à faire notre boulot : du jeu. La GameCube a été pensée dans cet esprit. Il faut que les autres constructeurs rajoutent de la puissance et de la souplesse d'emploi à leur matos. Il faut qu'on puisse mettre une foule si on en a envie, des persos, des mondes pleins de vie, de la physique, des zicks qui tuent la mort en 8.1. Bref, qu'on puisse concentrer son énergie à penser au contenu et non au contenant.

BGE est développé à la fois pour PS2, Xbox, GameCube et PC. Quelle importance attaches-tu au format PC ?
On va s'appliquer à transposer le jeu à l'esprit clavier/souris du PC. On a une équipe qui ne bosse que sur ce format. Je pense aussi que l'esprit action/aventure du jeu sera compatible avec les attentes des PC men.

Le jeu vidéo se porte mal en France et rares sont les jeux de l'ambition de BGE développés chez nous. As-tu une idée de comment on en est arrivé là ?
C'est pas facile de trouver un éditeur qui supporte un tel projet. C'est coûteux.

Les clins d'œil à Blade Runner, il y en a un beau paquet : trafic infernal d'aéronefs dans tous les sens et partout, des écrans géants qui diffusent de la propagande.







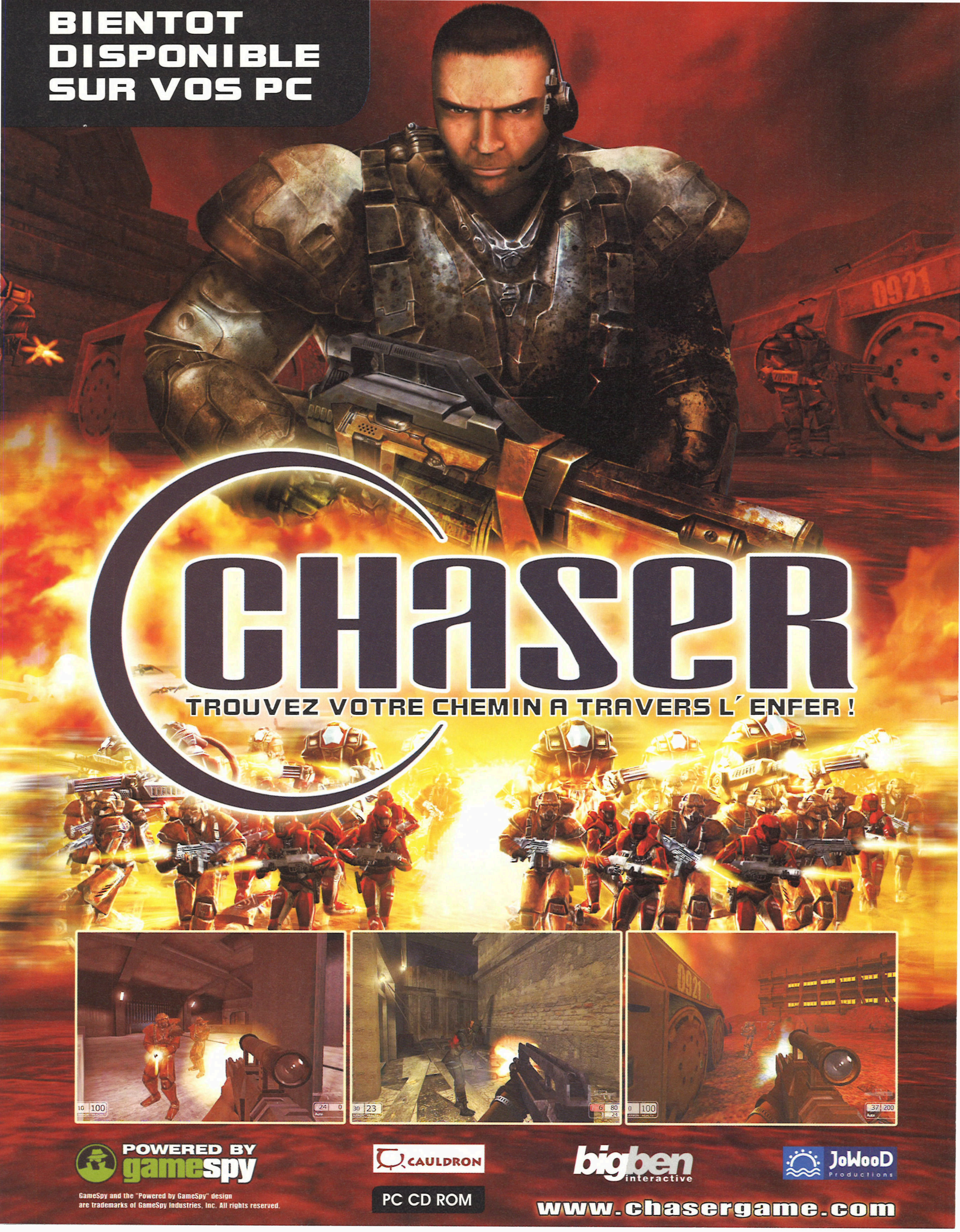
C'est pas une licence. C'est pas une suite non plus. C'est un pari, mesuré certes, car l'équipe est réputée, mais ça reste un pari. Pour un développeur, travailler en France est un cauchemar. Trop de paperasserie, pas assez de souplesse de gestion, pas de reconnaissance. Hollywood se plante parfois, mais Hollywood ne ferme pas pour autant. Il faut plus de souplesse en France pour que l'on puisse résister au désir de s'expatrier. Faut être un peu maso pour rester ici quand tout est plus facile ailleurs !

Justement, te voilà au gouvernement, à la tête du tout nouveau Ministère du Jeu Vidéo. Quelles sont tes premières mesures pour nous sortir de là ?
O.K., ça me plaît, hop, je suis ministre.
On est un pays d'art et de technologie.
Mes trois mesures décisives :
1 - Identifier les acteurs sérieux du métier.
2 - Co-Financer et fluidifier la création de jeux. Le jeu, ça bouge, faut des statuts souples pour les salariés et des vraies aides financières.
3 - Créer des écoles de développeurs pour alimenter le système.
Bref, arrêter de jouer, de bricoler. Il faut bien voir en face que c'est une industrie énorme avec un marché international et qu'on peut en être acteurs, nous les Français (ça y est, je parle comme un ministre).

Plus modestement, si tu commençais aujourd'hui dans le milieu, avec des moyens et une équipe réduite, quel jeu développerais-tu ?
Je ferais un jeu sur une licence que j'aime. Un jeu bien fait, rapidement fait. Du coup, je minimise les risques avec l'éditeur et je consolide mon équipe. Pour éviter les marasmes, je récupérerais un moteur et je me concentrerais sur le contenu et la qualité. Après ça, je commencerais à penser créa originale et formation de débutants. Ce métier est un business : pour créer et survivre, il faut comprendre cet environnement.

Merci beaucoup monsieur le ministre.

Propos recueillis par monsieur pomme de terre


BIENTOT DISPONIBLE SUR VOS PC
CHASER
TROUVEZ VOTRE CHEMIN A TRAVERS L´ENFER !
POWERED BY gamespy
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.
CAULDRON
PC CD ROM
bigben interactive
JoWooD Productions
www.chasergame.com


LA PREMIERE SIMULATION DU GENRE
FIRE
DEPARTMENT
SEPTEMBRE 2003 SUR CD ROM PC

Le feu n’est pas qu'un danger pour l’homme,
il est également son ennemi le plus mortel,
le plus vicieux et le plus imprévisible.

PRÉPAREZ-VOUS À L’AFFRONTER.





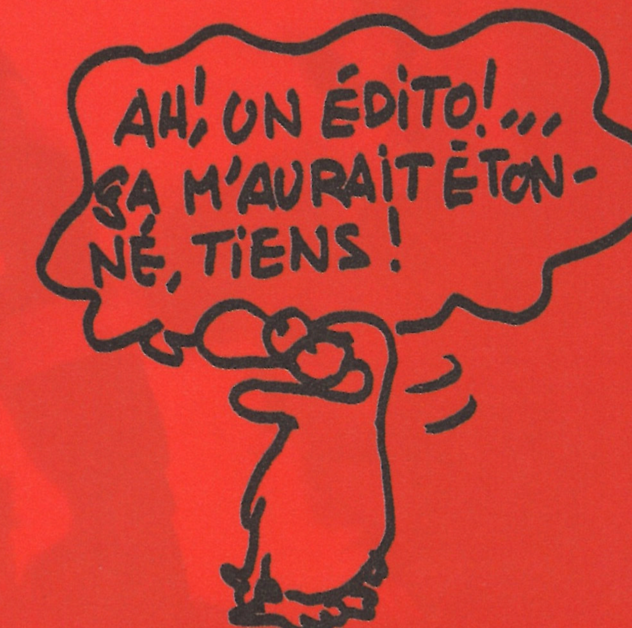




édito

Après quelques rapides cyber-coups d'œil sur des forums consacrés aux jeux vidéo, une information paraît se répandre comme une traînée de poudre : l'équipe de Joystick s'en va. Ha ha, elle est bien bonne celle-là. J'ai failli y croire, dis donc. Si c'était le cas, je serais quand même le premier au courant non ? Eh, les gars, vous avez vu les forums, ha ha ha... trop puissant... ha ha ha. Bon O.K., on s'en va (ou presque). C'est étrange, mais je n'avais jamais envisagé la possibilité d'écrire cela un jour. D'un autre côté, il fallait bien que ça arrive. Pour ceux qui se posent la question, la grande majorité d'entre nous profite du rachat du magazine par Future Network pour voguer vers de nouveaux horizons. Voilà qui tombe bien, Joystick ayant justement besoin d'une petite cure de jeunesse. C'est vrai que du haut de nos trente ans de moyenne, on aurait bien fini par passer pour des has been. Du sang neuf, voilà ce dont Joy a besoin.

Je cède donc la barre à Caféine dont la tâche va être aussi périlleuse que passionnante. Remonter une équipe, améliorer la ligne éditoriale, relooker la maquette, développer et créer des rubriques, relancer un site Internet, faire le ménage... le voilà occupé pour l'été. Heureusement que TBF reste pour l'aider.

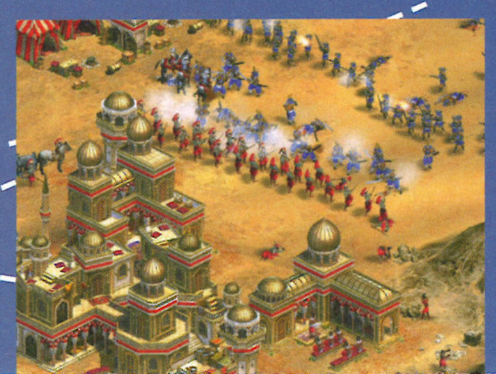


Venons-en maintenant à ceux qui partent. La liste est longue : Bob Arctor, Ackboo, Pomme de Terre, Pete Boule, Ivan le Fou, Gana, Captain' Ta Race, Fishbone, Iansolo et cet idiot de Didier Couly qui n'a rien trouvé de mieux que de faire partir son pingouin dans un frigo flottant. Quand je vous disais qu'il était temps d'arrêter. Il y a aussi les créateurs de l'ombre, comme Jah, notre Directeur Artistique et Sonia, notre 1re maquettiste. Bref, une grosse partie de l'équipe. Et c'est en leur nom que je tenais à vous remercier pour toutes les années que l'on a passé ensemble, vous à nous lire, et nous à vous écrire. À remercier toutes les personnes ayant contribué à faire de Joystick ce qu'il est aujourd'hui : le numéro un des mags de jeux dédiés au PC. Je pense notamment à moi... euh...à vous, encore une fois (vos messages sur les forums en témoignent), aux éditeurs, aux distributeurs, aux développeurs, à la reum de Ta Race et à tous nos copains et copines les attachées de presse qui sont hélas trop nombreux pour être cités. Une pensée aussi pour tous les gars de Joypad et de PlayStation 2 Mag, dont certains quittent le navire comme des rats...pffff, quelle bande de dégonflés. C'est pas comme nous... euh, attend, j'écris peut-être une connerie là. Enfin, merci à tous et à toutes pour tout. Voilà qui est habillement résumé. À vrai dire, c'est débile, mais j'aimerais bien que cet édito n'en finisse jamais. Gloups... ça fait bizarre. Bon je vous laisse, j'ai de grandes vacances à prendre.

Bon courage Caf et longue vie à Joystick !!!

Jerome Darnaudet, alias Lord Casque Noir.

J-u-s-q-u-'a-u-b-o-u-t-,-j-e-n'-a-u-r-a-i-r-i-e-n-c-o-m-p-r-i-s



Hop, un petit Top 10 des meilleures ventes de jeux aux US, ça faisait longtemps :

1. The Sims : Superstar Expansion Pack (Electronic Arts)
2. Grand Theft Auto : Vice City (Take 2 Interactive/Rockstar)
3. Rise of Nations (Microsoft)
4. Enter the Matrix (Atari Interactive)
5. PlanetSide (Sony)
6. The Sims Deluxe (Electronic Arts)
7. Sim City 4 (Electronic Arts)
8. Roller Coaster Tycoon 2 : Wacky Worlds Expansion Pack (Atari)
9. The Sims : Unleashed Expansion Pack (Electronic Arts)
10. WarCraft III : Reign of Chaos (Vivendi Universal Publishing)

La surprise, c'est l'arrivée de Rise of Nations dans ce classement, preuve que tout ce qui ressemble de près ou de loin à Age of Empires cartonne immanquablement. On notera aussi la longévité de WarCraft III, la belle entrée de PlanetSide et l'escroquerie Enter the Matrix qui fonctionne plutôt bien sur le public américain.

Rubrique Fusion & Acquisition

Ça commence à se confirmer sérieusement : Sega cherche une épaule virile et protectrice où reposer sa tête fatiguée. Après de longs mois de rumeurs et le récent refus de l'éditeur japonais de fusionner avec Namco et Sammy, il annonce qu'il étudie attentivement une proposition d'Electronic Arts.

Ça ne concernerait que le marché ricain, Sega souhaitant rester indépendant sur le marché japonais. Quant au marché européen, très honnêtement, je pense qu'ils s'en foutent un peu. Electronic Arts est déjà le plus gros éditeur de la planète, une alliance avec Sega le rendrait carrément obèse.

3DO not a new hope

3DO vient enfin de cracher le morceau : ils sont en banqueroute et cherchent à revendre la boîte et ses biens à ceux qui en voudront bien. La société, lancée en 1990 pour produire des jeux consoles et des technologies (la fameuse licence 3DO), est par la suite devenue un développeur à part entière sortant chefs-d'œuvre après chefs-d'œuvre tels que euh... Army Men ? Ah oui tiens, et ils sont morts, dites donc.



Va te téléporter ailleurs

Le mois dernier, on avait fait état de cette news fantastique, en provenance de l'Oregon, selon laquelle le comté cherchait des interprètes anglais-klingon à embaucher. La nouvelle a fait le tour du monde et est tout naturellement revenue aux oreilles des administrés de Portland Oregon, qui ont aussitôt publié un communiqué selon lequel ils confirment ne pas compter dépenser un seul cent dans cette connerie de langage de demeurés. On ne sait toujours pas si une intelligence extraterrestre existe dans l'univers, en tout cas, elle n'est pas à Portland.

Avocat et marrons

Un avocat de Floride, Jack Thomson, a décidé de défendre gratuitement un jeune homme accusé d'avoir tué une adolescente de 17 ans, en la poignardant à de multiples reprises et en la frappant à la tête. L'avocat vient d'annoncer que son mode de défense était tout trouvé : il va essayer de prouver à la cour que l'accusé a été rendu violent parce qu'il avait trop joué aux jeux vidéo. Ben tiens, et dans dix ans, on découvrira que l'homme de loi se faisait régulièrement humilier à Quake et qu'il a fait ça pour se venger. N'empêche que si le petit meurtrier avait joué aux jeux vidéo au lieu d'aller poignarder sa copine ce jour-là, tout cela ne serait peut-être jamais arrivé.

Kart de presse

Pour tout apprendre sur la vie des grands reporters en jeu vidéo d'outre-Atlantique, leurs turpitudes, leurs histoires de mini-bar, la manière dont on peut les corrompre, le trafic de voyages de presse, leurs voyages tous frais payés, les invites aux circuits de karting, tout ou presque, allez donc lire l'article du www.ojr.org/ojr/ethics/1049994303.php pour voir ce que nous-mêmes avons manqué pendant toutes ces années, avec notre sens de l'éthique surdéveloppé. C'est donc décidé, cette fois, je quitte la France pour l'Angleterre.



Ça nous vient du goulag

Dans une volonté manifeste de célébrer la grande amitié franco-russe qui ne se limite plus à des voyages d'hommes d'affaires voulant se marier une Tatiana sous 48 heures, l'éditeur moscovite Buka Entertainment et le distributeur français Pointsoft viennent de s'allier. Pour nous autres, joueurs de l'Hexagone, cela signifie que nous allons voir déferler un gros paquet de jeux vidéo russkofs dans les prochains mois. La liste annoncée : Echelon Wind Warriors, Offworld Recon, Midnight Nowhere, Paradise Cracked, Red Shark, Spells of Gold, Steamland et World War Battlefields. La quantité sera donc au rendez-vous. Pour la qualité, ça reste à voir.

Une soirée réussie

D'après The Inquirer.net, la teuf de l'E3 de Nvidia était particulièrement réussie. Tiens, c'est bizarre mais Caf' n'a pas moufté à ce propos cette année ; il s'est fait presque discret et a un peu longé les murs. Tiens, sur les discussions boards de Yahoo, on commente la fête en question. Mais la question que tout le monde se pose est quand même la suivante : pourquoi donc une star du porno a-t-elle été invitée à cette soirée ? Gageons que ce sera la question à 100 dollars posée par les investisseurs de Nvidia à la prochaine séance de distribution de dividendes (pour peu qu'ils n'aient pas déjà dépensé leur billet plus tard dans la nuit).

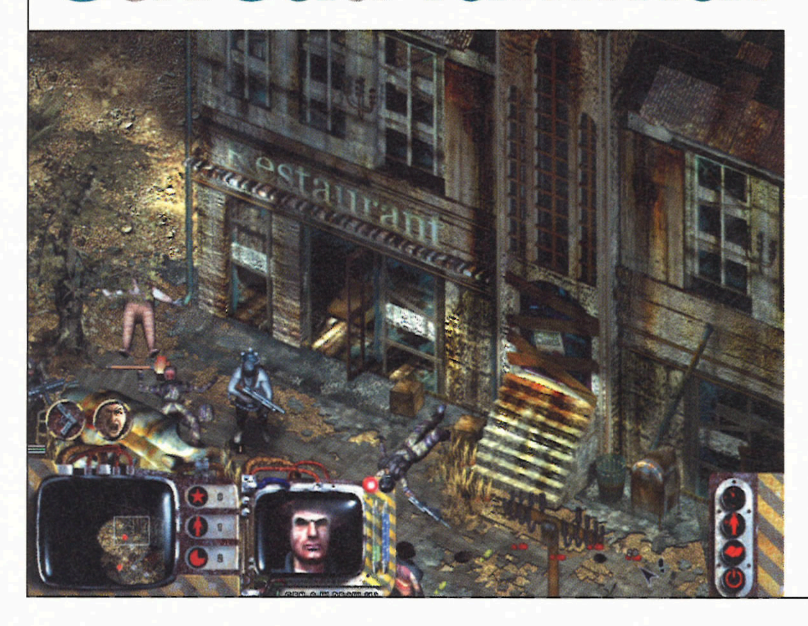
Cursivement vôtre

S'il n'est pas prouvé que l'informatique a libéré l'homme des travaux les plus ardus, il n'en est pas de même pour l'écriture manuscrite. Pour certains experts et profs américains, l'écriture cursive pourrait bien disparaître au cours de la prochaine décade. Les parents et les enseignants ont donc la trouille que les e-mails et les claviers éradiquent l'écriture, tout simplement. La seule parade (authentique) trouvée est de leur dire en cours que s'ils « écrivent à des gens de façon manuscrite, ces derniers, émerveillés, garderont la lettre pour toujours ». Oh mon dieu.

Sims TV

Will Wright (dit Willie la grenouille), le créateur des Sims, a fondé il y a peu une société de projets télévisuels baptisée Stupid Fun Club, basée à Berkeley. D'après le « Hollywood Reporter », la compagnie aurait signé un deal pour donner à la Fox l'exclusivité de leurs premières créations. Gamespot nous rappelle que, l'an passé, Wright avait produit plusieurs pilotes d'un show rigolo appelé « M.Y. Robot » avec l'un des scénaristes des Simpsons.

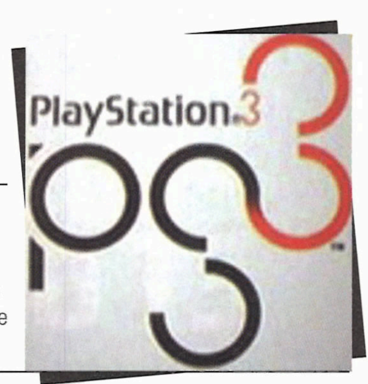
Caveau familial



Les fans inconsolables de Fallout trouveront peut-être leur bonheur chez Mayhem Studio, où l'on annonce un jeu nommé Shadow Vault, un titre donc sympathiquement évocateur. C'est un jeu de rôle en tour par tour dont le background prendra place pendant une guerre nucléaire où l'humanité aura à sa disposition un Time Tunnel qui mènera directement en 1958, l'année où fut inventée le milk-shake vanille (pour la petite histoire). Pour l'instant, aucun éditeur n'a été trouvé mais le développeur compte tout de même lancer le jeu en octobre. Dans le cas contraire, il prendra son Time Tunnel et retournera dans le temps, pendant l'E3 d'avant, pour tenter de le refourguer, et ainsi de suite, comme faisait Cryo à la bonne époque.



PSX-Files



Bruit de couloir : ce logo serait celui de la PlayStation 3. Il aurait été révélé d'une manière informelle par Sony lors d'une réunion avec un fabricant de RAM. Info ou Intox ? En tout cas, la définition bien pourrie de la photo rappelle ce documentaire navrant sur la dissection d'un petit gris. Donc ça doit être le vrai logo. Peut-être même qu'il a été conçu sur la planète Zlû. Mais en fait c'est un faux, on peut vous dire.

La f^^ete aux parano...ïaques

Je suis trop content, ce soir c'est ma f^^ete ! 6 pages à rendre et toutes mes news à écrire pour demain matin... a¨ie a¨ie a¨ie. Vous l'avez peut-^^etre remarqué, j'ai aussi un léger problème avec mon clavier. Je cherche donc sur le Net. Quelqu'un a peut-^^etre déjà eu le m^^eme bug. Aussit^^ot j'apprends que c'est le sympt^^ome d'une infection par virus troyen W32.Bugbear.B@mm. Cette abomination s'auto-update par le Net, kille les antivirus, pourrit vos applications, espionne ce que vous tapez, envoie vos passwords et vos numéros de carte de crédit sur des sites pirates... un bonheur. Tiens, si vous connaissez le type qui a programmé ce virus, surtout dénoncez-le aux flics. Ah non ! En fait, cassez-lui les dents avec une grosse pierre, puis allez vous dénoncer aux flics. C'est archa¨ique, mais c'est plus s^^ur. Le désinfectant se télécharge ici : http://securityresponse.symantec.com/avcenter/FixBugb.exe

Encore mieux, mais plus réaliste

Marek Spaniel, le producteur d'Opération Flashpoint, vient de nous lâcher quelques renseignements sur ce que pourrait être Opération Flashpoint 2. La première (mauvaise) nouvelle est que le jeu n'en est qu'au premier stade de son développement, grosso modo moins de 20 %. Le game engine utilisé est la seconde génération de leur moteur perso. Il a été optimisé pour le T&T, le vertex et pixel shading. Mais, plus important que tous ces gadgets, il sera capable d'offrir des terrains encore plus grands (pour mémoire, ceux d'OFP sont les plus immenses jamais conçus pour un shoot), même s'ils comptent surtout bourrer leurs univers d'encore plus de détails. Tout aussi excitant, Marek souhaite que OFT devienne encore plus réaliste, tout spécialement pour leur campagne Vietnam, qui contiendra la plupart des véhicules et armes utilisés à cette époque, c'est-à-dire des dizaines.

Bend her like Bethesda

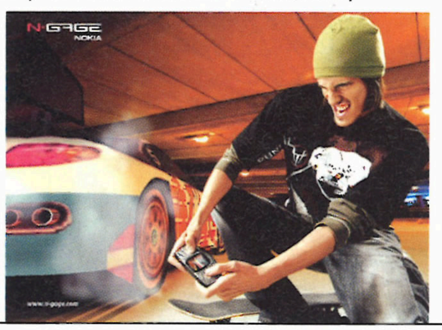


Chez Bethesda Softworks, on sait s'amuser pendant l'été. Pour mémoire, ils étaient en train de travailler sur Sea Dogs 2 avec son moteur graphique extraordinaire lorsqu'ils ont été contactés par une major afin d'adapter en jeu vidéo le film « Pirates des caraïbes », (avec Johnny Depp). Donc, ni vu ni connu que je t'embrouille, Sea Dogs 2 a disparu des plannings, et un mois plus tard, s'est vu rebaptisé du nom du film avec des graphismes un peu différents. Et là, j'apprends que ces sacripants ont demandé à la jeune actrice Keira Knightley (« Joue-la comme Beckham »), dont Ackboo et moi sommes de grands fans, de venir faire des voix chez eux, dans leur studio. Elle a commenté l'événement : « Je suis très heureuse d'avoir l'opportunité de travailler sur un projet aussi excitant... Le jeu sera une merveilleuse extension du film. » Oui oui, petit Keira, tiens, enlève ton peignoir et fais donc quelques extensions au sol pour la motion capture de ta voix.



D-Gage

Un ponte de chez Nokia a déclaré que leur téléphone/console de jeu N-Gage « visait un public complètement différent de la Game Boy Advance ».



Complètement différent ? Ah bon ? Mais elle plaît carrément à tout le monde, la GBA. Ah O.K., ce mec vient de m'ôter d'un dernier doute concernant leur pathétique gadget en forme de ravioli géant.
www.n-gage.com

Lune de fiel



Après l'extraordinaire Tribunal, Bethesda Softworks va bientôt nous sortir BloodMoon, la seconde extension pour l'extraordinaire Morrowind. A priori, au moment où vous nous lirez, vous aurez une bonne chance de le trouver en magasin. L'add-on nous entraînera sur l'île de Solstheim, principalement faite de glace, où l'empire tente d'implanter une colonie minière pour une raison inconnue. Seul problème, la nuit, la lune a tendance à se teinter de sang et à attirer un troupeau de loups garous en transhumance. La quête principale devrait offrir de nombreux embranchements aux joueurs, comme de lui faire éliminer ces monstres et diriger la construction de la colonie, ou encore de se faire mordre comme un con et, le soir venu, d'aller chiper des volailles dans le poulailler, de se faire renifler le derrière par ses potes lycanthropes, de hurler à la lune pour un oui ou un non, de vivre super vieux, et j'en passe des quêtes encore plus passionnantes. En bonus, certaines voix en V.O. seront faites par Lynda Carter, l'actrice qui interprétait Wonder Woman à la télé (et aussi dans la vie), elle-même singe-garou et qui doit bien avoir dans les 130 ans actuellement.

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ?
Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Cet été, venez découvrir en EXCLUSIVITÉ dans votre Micromania et sur grand écran les meilleurs moments de l'E3, le salon mondial du jeu vidéo !

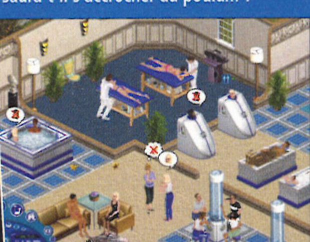
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Avec les Sims™ Superstar, faites naître une idole !

Les SimsTM Superstar ouvre le chemin de la célébrité : Les joueurs peuvent maintenant réaliser leurs rêves de gloire et de fortune en devenant rock star, star de cinéma ou top-model et connaître l'expérience d'une vie de stars. Une jouabilité entièrement renouvelée, des interactions sociales et de nouvelles destinations procurent aux joueurs un véritable "pass VIP" dans le monde des stars. Votre Sim remportera-t-il un prix de



SimCélébrité ou bien sera-t-il relégué aux publicités pour lessives ? Entre paparazzi et spotlights, votre Sim saura-t-il s'accrocher au podium ?



35 nouveaux Micromania !

- 06 **MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE** OUVERT — C. Ccial Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 10 37
- 13 **MICROMANIA AVANT CAP** OUVERT — C. Ccial Avant Cap - 13480 Cabris - Tél. 04 42 34 37 12
- 62 **MICROMANIA SAINT-OMER** OUVERT — C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse - Tél. 03 21 39 29 92
- 95 **MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES** OUVERT — C. Ccial du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles - Tél. 01 39 97 16 98
- 31 **MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET** OUVERT — C. Ccial Géant - 31150 Fenouillet - Tél. 05 62 75 89 14
- 29 **MICROMANIA BREST** OUVERT — C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31
- 78 **MICROMANIA SAINT-QUENTIN** OUVERT — C. Ccial St-Quentin - 78180 Montigny-le-Bretonneux - Tél. 01 61 37 27 62
- 75 **MICROMANIA GARE DU NORD** OUVERT — Gare du Nord - Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris - Tél. 01 53 24 13 89
- 13 **MICROMANIA AIX-LES-MILLES** OUVERT — C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles - Tél. 04 42 20 93 48
- 13 **MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE** OUVERT — C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91
- 42 **MICROMANIA VILLARS ST-ETIENNE** OUVERT — C. Ccial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29
- 07 **MICROMANIA VALENCE** OUVERT — C. Ccial Auchan - 07500 Guilerand-Granges - Tél. 04 75 74 14 17
- 91 **MICROMANIA VAL D'OLY** OUVERT — C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux/Seine - Tél. 01 69 52 46 29
- 85 **MICROMANIA LA ROCHE-SUR-YON** OUVERT — C. Ccial Les Flaneries - 85000 La Roche/Yon - Tél. 02 51 47 99 76
- 92 **MICROMANIA DÉFENSE 3 RER** OUVERT — Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux - Tél. 01 41 02 92 39
- 77 **MICROMANIA BAY 2 TORCY** OUVERT — C. Ccial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée - Tél. 01 60 05 63 09
- 30 **MICROMANIA NÎMES SUD** OUVERT — C. Ccial Géant - 30000 Nîmes - Tél. 04 66 02 48 25
- 02 **MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN** OUVERT — C. Ccial Le Fayet - 02100 Fayet - Tél. 03 23 67 01 22
- 60 **MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE** OUVERT — C. Ccial Carrefour - 60280 Venette
- 02 **MICROMANIA LAON** OUVERT — C. Ccial Carrefour - 02000 Laon - Tél. 03 23 26 05 78
- 91 **MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION** OUVERT — C. Ccial Carrefour - 91022 Evry - Tél. 01 69 87 06 25
- 78 **MICROMANIA FLINS** OUVERT — C. Ccial Carrefour - 78410 Flins - Tél. 01 30 90 52 00
- 91 **MICROMANIA ATHIS MONS** NOUVEAU — C. Ccial Carrefour - 91200 Athis Mons
- 54 **MICROMANIA NANCY LAXOU** NOUVEAU — C. Ccial Auchan - 54520 Laxou
- 91 **MICROMANIA BRETIGNY/ORGES** NOUVEAU — C. Ccial Maison Neuve - 91220 Brétigny-sur-Orges
- 63 **MICROMANIA CLERMONT JAUDE** NOUVEAU — C. Ccial Auchan - 63000 Clermont-Ferrand
- 63 **MICROMANIA CLERMONT AUBIERE** NOUVEAU — C. Ccial Aubière Plein Sud - 63170 Aubière/Romagnat
- 68 **MICROMANIA COLMAR HOUSSEN** NOUVEAU — C. Ccial Cora - 68125 Houssen
- 13 **MICROMANIA MARTIGUES - CANTO PERDRIX** NOUVEAU — C. Ccial Auchan - 13503 Martigues
- 66 **MICROMANIA PERPIGNAN CLAIRA** NOUVEAU — C. Ccial Auchan - 66560 Claira
- 83 **MICROMANIA OLLIOULES** NOUVEAU — C. Ccial Toulon Est - 83190 Ollioules
- 73 **MICROMANIA CHAMNORD** NOUVEAU — C. Ccial Chamnord - 73000 Chambéry
- 88 **MICROMANIA ÉPINAL** NOUVEAU — C. Ccial Carrefour - 88000 Jeuxey
- 44 **MICROMANIA PARIDIS** NOUVEAU — C. Ccial Paridis - 44300 Nantes
- 95 **MICROMANIA NIORT** NOUVEAU — C. Ccial Géant - 79025 Niort

PARIS

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES — Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA RUE DE RENNES — Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES — Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA — Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2 — Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE — Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

- 76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE — Tél. 02 35 81 16 16
- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY — Tél. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT — Tél. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE — Tél. 01 64 87 90 33
- 77 MICROMANIA BOISSENART — Tél. 01 64 19 00 36
- 77 MICROMANIA VAL D'EUROPE — Tél. 01 60 42 40 68
- 77 MICROMANIA TORCY — Tél. 01 60 05 63 09
- 77 MICROMANIA CARRÉ SENART — Tél. 01 64 13 96 81
- 78 MICROMANIA CHAMBOURCY — Tél. 01 30 74 54 09
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2 — Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA PARLY 2 — Tél. 01 39 23 40 90
- 78 MICROMANIA PLAISIR — Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON — Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2 — Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2 — Tél. 01 60 77 74 02
- 91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS — Tél. 01 69 01 79 53
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS — Tél. 01 47 73 53 23
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 — Tél. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST — 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR — Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 — Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES — Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL — Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE — Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL — Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2 — Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY — Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES — Tél. 01 34 24 88 81
- 95 MICROMANIA OSNY — Tél. 01 30 38 48 18

PROVINCE

- 06 MICROMANIA ANTIBES — Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000 — Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE — Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES — Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE — Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE — Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN — Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2 — Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR — Tél. 03 80 28 08 88
- 29 MICROMANIA QUIMPER — Tél. 02 98 10 06 14
- 31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET-SUR-GARONNE — Tél. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE — Tél. 05 61 00 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC — Tél. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE — Tél. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAUROUX — Tél. 02 54 27 44 40
- 37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS — Tél. 02 47 44 15 87
- 42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE — Tél. 04 77 80 09 92
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU — Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN — Tél. 02 51 79 08 70
- 44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN — Tél. 02 28 07 22 52
- 45 MICROMANIA ORLÉANS — Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE — Tél. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS — Tél. 02 41 25 03 20
- 49 MICROMANIA ANGERS GD MAINE — Tél. 02 41 39 99 76
- 50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE — Tél. 02 33 20 53 04
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL — Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY — Tél. 03 83 37 81 88
- 56 MICROMANIA LORIENT — Tél. 02 97 87 01 88
- 56 MICROMANIA VANNES — Tél. 02 97 40 50 98
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT — Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ — Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS — Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALILLE — Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2 — Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT — Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE — Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT — Tél. 03 21 20 52 77
- 62 MICROMANIA BOULOGNE — Tél. 03 21 31 63 51
- 64 MICROMANIA PAU — Tél. 05 59 84 08 98
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE — Tél. 04 68 68 33 21
- 67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES — Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH — Tél.03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE — Tél.03 88 07 27 18
- 67 MICROMANIA HAUTEPIERRE — Tél.03 88 27 72 51
- 68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON — Tél.03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST — Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU — Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST — Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS — Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD — Tél. 02 43 84 04 79
- 72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE ST-AUBIN — Tél. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY — Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA BARENTIN — Tél. 02 35 91 98 88
- 76 MICROMANIA DIEPPE — Tél. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS — Tél. 02 35 13 86 98
- 76 MICROMANIA ROUEN — Tél. 02 35 88 68 68
- 76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER — Tél. 02 32 18 55 44
- 76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER — Tél. 02 34 47 41 14
- 83 MICROMANIA MAYOL — Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR — Tél. 04 94 75 32 30
- 83 MICROMANIA PUGET/ARGENS — Tél. 04 94 45 63 84
- 84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET — Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7 — Tél. 04 90 81 05 40
- 86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL — Tél. 05 49 41 82 36

Découvrez REPLAY, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !





Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !

ATTENTION ! Les dates de sortie des jeux sont susceptibles d'être modifiées



Que du bonheur pour les modeurs

Atari, Nvidia et Epic Games se sont associés pour lancer un grand concours de mods pour Unreal Tournament 2003. Le montant total des dotations est de… 1 million de dollars ! La somme est impressionnante, mais comparée aux coûts moyens de développement d'un jeu, elle devient ridiculement petite. L'opération est donc tout bénef pour tout le monde ; fabricants, éditeurs et développeurs espèrent tout à la fois repérer de nouveaux talents et voir développées quelques bonnes variantes d'UT2003. Qui sait, un grand mod, un nouveau Counter-Strike pourrait-il même en émerger. De leur côté, les modeurs auront l'espoir de voir leurs nuits blanches à coder enfin récompensées. La consécration. Les interviews sur MTV sur le même plateau que Prince. Les filles en bikini qui jettent des cailloux sur leur fenêtre, la nuit, pour attirer l'attention du maestro. Enfin, tout ce qui fait le quotidien des grands développeurs. Les règlements du concours sont consultables ici : www.unrealtournament2003.com/?contest.



Zappothérapie

J'ai compté, je possède onze télécommandes dont deux universelles. Quand je traverse une phase névrotique, je les empile. Ça me détend, mais je sens confusément que quelque chose cloche dans mon existence. J'hésitais à reprendre une psychothérapie pour creuser le sujet quand je suis tombé sur cette nouvelle : Philips vient de sortir la télécommande ultime. Ah ! Elle ressemble à un PC Tablet, avec un grand écran tactile sur lequel on peut customiser toutes les touches, tous les raccourcis imaginables. Connectée via Wi-Fi à votre PC, elle inclut un browser web pour consulter les programmes TV. Combien elle coûte ? 1 700 dollars ? Mmm… j'hésite. Dans un sens, c'est pas cher. À peine trois mois d'analyse. Et puis, je sens bien que posséder cet objet m'apportera un immense réconfort psychique. www.philips.com



Dream Team

David Jones, qui n'est autre que le créateur des Lemmings et de la série des Grand Theft Auto, vient de fonder une nouvelle compagnie de développement baptisée Real Time Worlds. Dans son équipe, on trouve aussi Ian Etherington, le fondateur de Psygnosis, et Tony Harman, un ancien gros ponte de la branche américaine de Nintendo qui a fait ses armes sur la série des Donkey Kong Country. Vu le pedigree de ces trois bonshommes, on a plutôt intérêt à suivre de près leurs projets. Pour l'instant, ils murmurent juste avoir deux titres en développement, sans donner plus de détails. David Jones indique en chuchotant que « les fans de Grand Theft Auto et de course de voitures ne devraient pas être déçus ». Voilà, on se met ça sous le bras et on attend de voir.



Mariage à l'amiable

Après plusieurs années de psychodrame dans les tribunaux, AOL et Microsoft viennent de faire la paix. En échange de l'abandon de toutes les poursuites, Billou va signer un chèque de 750 millions de dollars à son ex-ennemi juré et lui offrir des licences gratos Internet Explorer et Windows Media Player pour les sept prochaines années. Preuve qu'ils sont désormais les meilleurs amis du monde, les deux géants vont même modifier leur logiciel de messagerie respectif (AIM et MSN Messenger) pour qu'ils soient compatibles entre eux. Tout est bien qui finit bien. Finalement, l'amour, ça tient juste à un peu de bonne volonté et 750 millions de dollars.

mariage à l'amiable mariage à l'amiable mariage à l'amiable mariage à l'am

James band

C'est EA Games qui récupère la licence James Bond jusqu'en 2010. Il ont bien dealé avec la MGM afin de pouvoir sortir des jeux qui ne seront pas forcément basés sur des films, puisqu'ils auront aussi le droit de puiser dans l'abondante littérature créée par l'auteur Ian Fleming, tout comme dans les 20 films déjà tournés. Le prochain jeu ne dépareille pas avec la tradition de titres ridicules de la série, la preuve : « everything or nothing ». Et que serait un 007 sans sa James Bond girl ? « L'actrice » Shannon Elizabeth (« American Pie ») deviendra la première bonde virtuelle.

Télex

Le Blizzard vient de s'abattre une fois de plus sur les tricheurs : 112 000 comptes Diablo 2 ont été effacés par une grande tornade. Les utilisateurs de ce hack ont été prévenus qu'en cas de récidive, on leur mettra des éclats de verre sous les paupières. Ah non mince, j'ai mal lu, ils seront juste bannis des serveurs de jeu. Ah là là, quel regrettable laxisme.

!!!

La news de la honte

À l'époque où j'habitais chez mes parents, j'avais loué un film. Il s'intitulait « Le gros cul de la patronne ». Oui, c'était ce genre de film-là. Le lendemain, nous voici en voiture, mes parents et moi, qui passons devant le vidéo-club. Je réalise que la K7 est justement dans mon sac… autant la rendre tout de suite ! Je leur demande de s'arrêter, court vers la boutique pour réaliser, à mi-chemin, quelle est fermée. De retour dans la voiture, mon père me dit : « C'est pas grave, maman et moi on regardera ton film ce soir. C'est quel genre ? » Voilà. Un mois plus tard, dans la précipitation, j'intégrais mon premier appartement rien qu'à moi. Tout ça pour vous dire mes enfants n'auront pas à vivre ce genre d'humiliations, et cela grâce à Disney. Buena Vista, une des branches de la firme, lancera cet été un nouveau système de location de DVD. Plus besoin de les rendre : ils s'autodétruisent au bout de 48 heures. Dieu les bénisse. www.flexplay.com

!!!



Cancérologie

À la question : « Mais pourquoi avez-vous donc choisi le réacteur nucléaire de Tchernobyl pour situer le background de votre jeu, S.T.A.L.K.E.R. ? », les développeurs de ce dernier ont répondu en tout simplicité : « Parce que ça aurait été une honte de ne rien faire dessus lorsque vos bureaux sont situés à seulement 100 km de celui-ci. » Ah zut, peut-être qu'il ne sortira pas ce jeu, finalement.



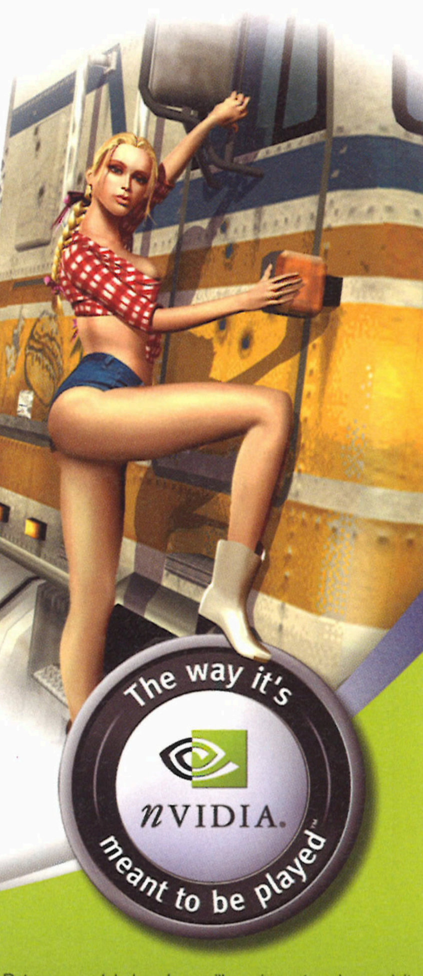
Génération cholestérol

J'aime bien aller aux États-Unis, c'est un pays dans lequel je me sens mince et athlétique malgré mon imperceptible surcharge pondérale de 20 kilos. Dans la rue, les magasins, le métro, les restaus (surtout les restaus), on voit régulièrement des bonshommes de plus de 150 kilos, c'est impressionnant. Pour lutter contre ce fléau, un élu américain vient de proposer de taxer à hauteur de 1 % tout ce qui contribue à l'engraissement généralisé de la population ricaine, afin de financer un programme de santé publique. Dans le lot, on trouve bien sûr la junk food (pizza, hamburger, crème glacée au jambon…) mais aussi les télévisions, devant lesquelles on s'avachit, et, vous l'avez vu venir, les jeux vidéo, éternels coupables de tout et n'importe quoi. La loi a peu de chance de passer, mais on saluera cette nouvelle initiative originale pour discréditer encore un peu plus notre loisir favori.

Death from Above

Empire Interactive vient de signer un super deal avec Sony Pictures Entertainment pour développer et éditer des jeux (enfin, au moins un) basés sur la licence Starship Troopers. On se souviendra du curieux ovni du même nom qui était sorti sur PC et qui s'était tout de même récolté un Mégastar dans nos pages. Donc, après tout, pourquoi ne pas continuer les aventures de ce grand film. En fait, cela m'amène à me poser une autre question. Il doit y avoir des tas de réalisateurs qui aimeraient bien voir leur œuvre adaptée sur PC ou console, Emir Kusturika par exemple ; peut-être est-il vert de jalousie à l'idée que « Le Temps des Gitans » ne fera jamais un bon fight 2D sur Game Cube. Dans le même ordre d'idée, on pourrait se sentir révolté à l'idée que Maurice Pialat soit décédé sans jamais avoir vu l'adaptation d'« À nos amours » en RPG jap.







Par pur souci d'exhaustivité, il nous semble nécessaire de vous parler de PC Basket 2003, édité par Take 2 Interactive, un jeu de gestion façon L'Entraîneur destiné cette fois-ci aux fans de dunk. Comme d'habitude sur ce genre de titre, toute l'action se déroule dans de fantastiques menus colorés et d'extraordinaires pages de statistiques. En tant qu'entraîneur, on pourra prendre le contrôle d'une des 200 équipes des six principaux championnats européens (dont le nôtre) et s'occuper de toutes les affaires du club : recrutement, entraînement, finance, transfert, etc. PC Basket 2003 pourra peut-être amuser quelques heures les fans hardcore de basket-ball qui se sont couchés à 5h du mat' tout le mois dernier pour suivre Tony Parker sur Canal+, mais pour le reste, vous pouvez passer votre chemin. Le jeu est encore loin d'avoir la profondeur de L'Entraîneur.

À METTRE AU PANIER À METTRE AU PANIER À METTRE AU PANIER À METTRE AU PANIER



PlayStation 2.5



Outre sa PSP dont nous vous parlons quelque part dans cette rubrique, Sony a profité de l'E3 pour annoncer une nouvelle machine de salon. Non, ce n'est pas encore la PlayStation 3, même si elle se profile de plus en plus nettement à l'horizon, mais la PSX. Ce sera en fait une nouvelle version de la PlayStation 2 emballée à la mode multimédia. Dans sa belle robe blanche, la bête comprendra notamment un tuner TV, un graveur de DVD, un port Ethernet, un port USB 2.0 et un disque dur de 120 Go destiné à enregistrer les programmes télé en haute définition. Ce sera une sorte de combo entre console, lecteur/graveur de DVD et magnétoscope numérique, le tout avec des possibilités de connection au Net en haut débit. Un gadget inutile de plus, en quelque sorte.



Ca flashe gratuit

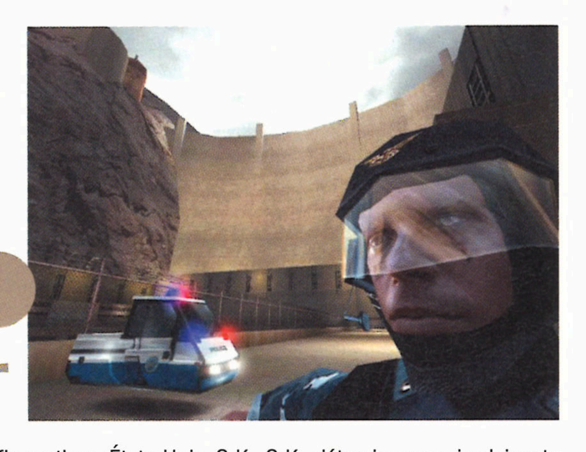
Chez nous, à Joystick, les gadgets high-tech c'est notre passion. Ce n'est pas pour rien que l'on s'appelle High Tech Digital Presse. Dès qu'un truc super- inutile et super-cher se pointe, hop, on l'achète, quitte à ce qu'il soit buggé jusqu'au trognon. Le truc en question, c'est le téléphone SonyEricsson P800. Me voilà donc parti pour faire flasher la Rom avec une chouette version fonctionnelle à 800 %. L'opération est entièrement gratuite, évidemment… sauf dans les magasins Videlec à Paris. Non seulement l'accueil est pourri, mais en plus on vous fait raquer entre 30 et 45 euros. Je rêve. Du coup, je vous conseille d'aller chez Easy Repair dans le 17ᵉ. Non seulement ils sont sympas, mais en plus c'est gratuit. Non mais faut pas déconner !

T Li 106 é

Le mois dernier, nous vous racontions les déboires d'un employé australien viré par SMS. La recette a vite fait des émules. Un patron anglais a annoncé ce mois-ci leur licenciement à… 2 500 employés par SMS ! Ils apprenaient d'ailleurs au passage que leur dernier salaire ne serait pas payé. Les limogés semblent avoir apprécié le geste à sa juste mesure : ils se sont empressés de vendre leur voiture de fonction et sont partis avec meubles et ordinateurs du bureau. Au passage, ils se sont même défoulés sur la Porsche d'un dirigeant. En tout cas, record à battre : 2 500. Ah, je le savais que ça finirait par marcher les jeux par SMS !



Forever never



Duke Nukem Forever est enfin sorti aux États-Unis. O.K., O.K., détendez vous, je plaisante bien sûr. En fait, l'équipe de 3D Realms nous a fait cette année la surprise de ne même pas essayer de nous donner une date bidon. A priori, il ne faudra pas trop compter sur 2003 qu'ils ont dit, et pas même sur Noël d'ailleurs. Un monsieur de Take Two nous en apprend davantage : « On espère juste que l'équipe de Dallas va le finir. » Oui, tout comme nous, parce qu'à force de l'attendre, on finit même par ne plus savoir ce qu'est exactement ce jeu, ou d'ailleurs ce Duke Nukem dont ils nous causent depuis tant d'années.

Chip Leader

Les sénateurs américains viennent de passer une loi destinée à limiter drastiquement les jeux d'argent sur le Net. Leur raisonnement est que les casinos online, dont les serveurs sont hébergés sur des îles paradisiaques hors de portée des flics américains, serviraient de blanchisseurs d'argent aux terroristes d'Al-Qaïda. Du coup, je regarde Capt'ain Ta Race, qui vient de terminer ses huit heures de poker quotidiennes sur le Net, d'un œil suspicieux. Peut-être que derrière son physique bourru, ses rots incessants et ses expressions de banlieusard, se cache un dangereux financier du terrorisme international. Tiens, là il vient de péter en faisant : « Bah ouais, c'est la vie ». Hmmm, peut-être un code pour déclencher un nouvel attentat…

La phrase à la con du mois

Bob Arctor, 1h31 du matin, au sujet d'une photo d'actrice déshabillée trouvée sur le Net : « L'image originale était un négatif d'un centimètre carré. J'ai été obligé de l'inverser et de pousser la résolution avec un filtre Photoshop de folie à la sauce fractale. Je ne suis pas peu fier du résultat. »

DIrE qU'On pAYe çA AvEc lA rEdEvAncE

Reportage d'une chaîne publique sur un service hospitalier français où l'on traite les toxicos du jeu vidéo. Extraits choisis : « (voix caverneuse) Marmottant, un établissement reconnu pour sa prise en charge des toxicomanes (...) coupés du monde réel » ; « ici, on leur réapprend à communiquer avec leur entourage lors de séances de psychothérapie ».
Voila donc, au 20 heures, de quoi rassurer des parents déjà bien affolés après avoir réalisé que leur progéniture ne fait pas comme les autres et préfère dézinguer des extraterrestres plutôt que détester les Américains. Du coup, faites-moi plaisir : la prochaine fois qu'on vous demande si vous passez beaucoup de temps devant les jeux vidéo, répondez que oui, et même « souvent plus de 35 heures par jour ». Si on vous pose la question de savoir si vous avez eu, ou non, un comportement violent depuis que vous pratiquez ce loisir, opinez du chef et énumérez lentement et par ordre alphabétique le nom des chatons que vous avez égorgés et cousus sur votre dos suite à votre dernière partie de Mario Kart. Puis, lorsqu'on vous demandera si vous avez encore des amis, exigez du journaliste qu'il vous précise s'il parle de petits compagnons réels ou imaginaires.

Télex
C'est maintenant très officiel, Atari a réussi à vendre un million de copies (sur PC, consoles, etc.) d'Enter the Matrix, une semaine après sa sortie aux États-Unis et en Europe, ce qui en fait l'une des plus grosses ventes de tous les temps.

System Shock Système D

La bonne affaire du mois, nous la devons à un certain Étienne Aubert. Ce monsieur a codé un mod pour System Shock 2 qui remet le graphisme au niveau. Un boulot superbe. Si vous n'avez jamais essayé ce jeu extraordinaire qui n'est autre que le père de Deus Ex, c'est le moment de le découvrir. Il se trouve encore dans les boutiques d'occase pour une bouchée de pain. Le mod, en version bêta pour l'instant, se télécharge gratuitement ici : http://perso.wanadoo.fr/etienne.aubert/sshock/sshock_rebirth.htm.



Du catamaran au 4x4



Après l'excellent Virtual Skipper 2, le développeur français Duran annonce Trackmania. C'est un tout autre genre, on abandonne le parfum des embruns au profit de l'odeur de pneu brûlé. Le principal intérêt de ce jeu de course de bagnole devrait être l'outil de création des pistes, qu'on nous annonce surpuissant. Si, tout gamin, vous aimiez les circuits à construire en assemblant les morceaux vous-même, vous devriez adorer. Ils se construiront dans le jeu à partir de centaines de blocs différents qu'on pourra gagner en finissant des courses ou échanger avec d'autres joueurs sur le Net. Pour le reste, notamment sur l'orientation plus ou moins simulation de la conduite des bagnoles, on ne sait pas encore grand-chose. Le jeu est prévu pour la fin de l'année.

100 % de golios

Intéressant sondage sur les utilisateurs d'e-mail en entreprise.
Sur 26 000 personnes, une majorité a peur que leurs messages privés puissent circuler hors de leur cercle d'amis. 52 % d'entre eux avouent qu'ils interprètent assez difficilement les courriers privés, 12 % qu'ils ont souvent des disputes avec des amis après avoir mal pigé le sens d'un message, et parmi eux, 2 % ont déjà rompu avec un partenaire à cause de ça. 28 % ont peur que leur courrier privé soit lu par leur patron, et 61 % craignent qu'un ami malintentionné balance des messages persos à tout le monde (ha ha, j'adore faire ça aussi). Plus inquiétant, 51 % des personnes interrogées admettent perdre souvent du temps en checkant toutes les dix minutes leur courrier lorsqu'ils attendent une réponse.





Formule 0

Le passe-temps consistant à regarder des Formule 1 tourner en rond sur un circuit pendant des heures demeurera une énigme jusqu'au moment de ma mort. Aux États-Unis, ils ont le NASCAR, une version plus intéressante mais moins rapide du « sport » précédent. Un fana de sport attendait donc la retransmission d'une course, lorsque celle-ci a été déprogrammée pour être remplacée par un match de baseball. Au lieu d'aller pleurer dans un coin, il a mis au point un soft envoyant des e-mails de protestation aux responsables de la chaîne jusqu'à plus soif. Quelques jours plus tard, il en avait balancé un peu plus de 500 000 lorsque les flics ont débarqué chez lui. Tiens, je me demande au bout de combien d'e-mails les responsables de la chaîne ont pigé que ces derniers étaient identiques et ont arrêté de les lire.

Joue, c'est du belge

Ça se passe à quelques centaines de kilomètres de chez nous, en Belgique, dans le très curieux studio Larian. Ces gars-là, les responsables de Divine Divinity, titre qui a connu quelques gros problèmes de bugs à sa sortie, viennent d'annoncer un second épisode sur lequel « ils travaillaient en secret » (ha ha ha !). Celui-ci se déroulera dans le même univers que Divine et son titre est Riftrunner, ce qui confirme l'amour du studio pour les mots étranges. Sur Avault, ils parlent quand même d'une version améliorée du moteur, des personnages enfin en 3D, d'un générateur de quêtes aléatoires, (ah, y avait pas ça avant ?), d'un nouveau système de combat et d'une équipe.



Les vrais DANGERS du TÉLÉPHONE PORTABLE

Les Australiens viennent de bannir l'utilisation du téléphone portable dans toutes les piscines publiques du pays. Non pas que ça les dérange d'entendre un concerto de sonneries débiles quand ils font leur longueur en dos crawlé, mais parce que de gros vicelards se servent des appareils photo intégrés pour prendre de discrets clichés des gens tout nus dans les vestiaires. Et si vous vous dites que ce n'est qu'une légende urbaine, que personne ne se sert de téléphone pour assouvir ses perversions voyeuristes, laissez-moi vous indiquer une excellente URL, sur les conseils de Gana : www.mobileasses.com.



Télex

Max Payne 2 sera bien lancé sur PC à un moment ou à un autre. Pas trop de précisions sur ce qu'il contiendra, ni même si le finir d'un bout à l'autre demandera à un joueur plus d'une petite heure, mais en tout cas, on nous l'a promis pour cette année, enfin peut-être.





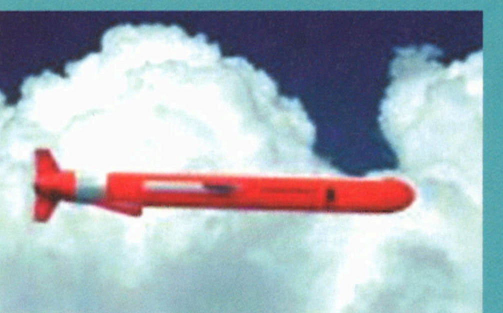
ÇA NOUS ARRANGERAIT PRESQUE

Enemy Territory, l'add-on officiel pour Return To Castle Wolfenstein sur lequel bossait le studio Splash Damage, a été récemment annulé par Activision. Pas de raison officielle, même si plusieurs thèses crédibles ont été avancées, comme un complot des Alumnis ou une épidémie de peste noire dans les bureaux du développeur. La bonne nouvelle, c'est que toute la partie multijoueur de cette extension, plutôt que de terminer sa vie prématurément dans la poubelle Windows, a été mise à disposition des joueurs gratuitement, sur le Net, depuis le début du mois de juin. Elle ajoute notamment cinq classes de personnages, de nouveaux modes de jeu et quelques nouvelles armes. Vous pouvez télécharger la chose (258 Mo) sur FilePlanet (www.fileplanet.com) ou encore sur 3D Gamers (www.3dgamers.com/games/wolfensteinet). Voilà donc une histoire qui se termine plutôt bien. À part pour les programmeurs qui se retrouvent au chômage et Activision qui a dû perdre quelques millions dans l'histoire, mais bon, c'est le business.

À l'œil et au doigt

L'E3 ne s'est pas déroulé aussi bien pour tout le monde. D'après un article de « Reporters Sans Frontières » (www.rsf.org/article.php3?id_article=6907), six journalistes ont fait les frais d'une politique drastique de la part des douanes américaines et ont été refoulés sans autre forme de procès. Mais avant de remonter dans l'avion, certains d'entre eux (de Game One, entre autres) auront passé plus d'une journée en cabane avec relevé d'empreintes et fouilles corporelles au menu. Alors vous imaginez bien qu'après toutes ces aventures, la date de sortie de Duke Nukem Forever, on s'en cogne grave hein, les gars.

O·m·e·r·d·e S·i·m·p·s·o·n·



Bruce Simpson, un Néo-Nélandais, a 49 ans. Son site Web se trouvant au www.interestingprojects.com/cruisemissile/ est consacré à la construction d'un missile de croisière. La raison pour laquelle il fait ça est que des amis lui ont dit que « c'était impossible, et qu'il veut leur prouver le contraire ». Passons rapidement sur le fonctionnement enfantin de la cervelle de ce monsieur pour s'attarder sur son projet : « J'ai décide d'économiser de l'argent pour construire un missile de croisière capable de voler 100 km jusqu'a la ville d'Auckland en moins de 15 minutes, et ce pour moins de 5 000 dollars » (ce qui est un bon investissement s'il s'agit de couler le Rainbow Warrior 2).

Porc royale

En attendant le prochain avatar des Pirates de Sid Meier, les amateurs des Caraïbes pourront se consoler avec Port Royale, qui vient d'être goldisé cette semaine. On devrait donc le trouver un jour en magasin. Ce RTS se déroule aux Antilles et dans le nouveau monde, et les joueurs y incarnent des pirates ou des marchands qui devront ramasser un maximum de thunes appartenant aux autres, un peu comme ces profs qui font la grève. L'environnement est grand de quatre millions de miles carrés, ce qui me laisse assez pantois jusqu'à ce que je retrouve ma calculette et que j'obtienne le même chiffre en système métrique. On pourra aussi capturer des villages, visiter une cinquantaine de villes et naviguer à bord d'une vingtaine de navires différents (et même tout à fait dissemblables).

L'école virtuelle

Aux États-Unis, des collégiennes en fleur donnent des cours à des agents du FBI. Non, je n'ai pas fait d'erreur dans la phrase précédente. En fait, elles enseignent à ces officiers fédéraux comment se faire passer pour des nanas de 13 ans sur les chats virtuels afin de coincer les tordus en tout genre. Leur travail consiste en particulier à dire aux agents ce qui est « in » ou « out ». Par exemple, que penser de Justin Timberlake depuis son break avec Britney, ou bien l'endroit où il faut acheter ses fringues. Mary, 14 ans, donne un exemple en gloussant : « Ils sont idiots ces agents, hi hi hi, ils m'ont demandé ce qu'il fallait penser de Michael Jackson, hi hi hi », puis elle est allée dans un magasin s'acheter une pipe de crack.

...ALORS, J'AI TRAVAILLÉ DUR POUR POUVOIR GAGNER DE QUOI REPARTIR CHEZ MOI,
...J'AI MÊME SUPPORTÉ CET IDIOT DE TA RACE!
MAIS MAINTENANT, C'EST BON!...

LE BEURRE, L'ARGENT DU BEURRE, LE BAS BEURRE ET L'EMBALLAGE DU BEURRE

Microsoft vient d'annoncer qu'il allait se lancer dans le logiciel antivirus. Immédiatement, le cours boursier de Symantec et Network Associates, les deux principaux éditeurs du secteur, se sont orientés à la baisse. C'est un peu comme si un mec de 150 kg annonçait qu'il allait piquer dans l'assiette de deux gamins de huit ans. Microsoft vient donc de racheter une firme roumaine spécialisée dans le domaine, GeCAD Software, et s'en servira pour développer ses premiers softs de protection. D'un côté, les Billou's Boys vendent des systèmes d'exploitation qui favorisent la propagation des virus en ne protégeant pas assez l'utilisateur ; de l'autre, ils vendent des logiciels qui sont censés éradiquer ces mêmes virus. Le génie marketing à l'état pur.

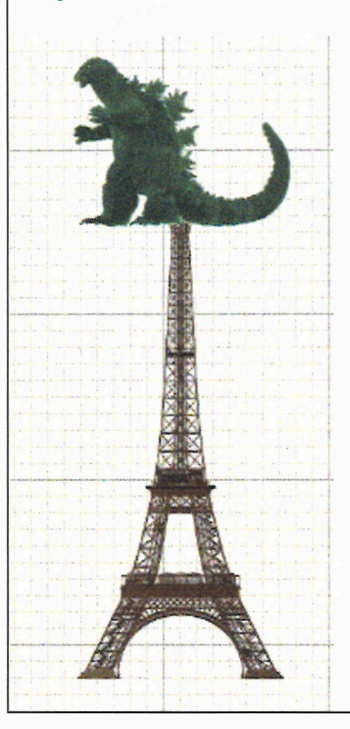
Impénétrable

Le développeur Enlight Entertainment nous prépare un jeu sur Jeanne d'Arc, mixage audacieux entre stratégie temps réel et jeu de baston. Je vois d'ici la campagne qui commence en un STR où l'on dirige des moutons et les conseils de tutorial données par l'Ange Gabriel. Ah, mais je lis sur leur site que c'est à ce même Enlight que nous devons Hotel Giant le soporifique et Restaurant Empire l'insipide. Oups, ça risque d'être moins marrant que ce que je croyais.
www.enlight.com/joa/



La taille est importante

Si, comme moi, vous vous êtes posé la question de savoir quelle taille faisait exactement le faucon millénaire, un AT-AT, une navette de Star Trek, un intercepteur de Babylon 5, ou même de quoi ils avaient l'air posés à côté d'un Boeing 747-400 ou d'un zeppelin, vous êtes un gros nerd, et en tant que tel, vous devriez pointer à l'ANPE. Oui, il y en a d'autres comme vous, et d'ailleurs, sur le site www.merzo.net/, vous trouverez tous les vaisseaux spatiaux des films de S.-F. reproduits à une échelle unique. On peut les bouger pour répondre à la question suivante : combien de Tour Eiffel peut-on loger dans Godzilla ?



Télex

Pas de Néo pour les Égyptiens : Matrix Reloaded vient d'être interdit dans leur pays. Raison invoquée par l'État : le film « aborde la question du créateur et de ses créations, recherche l'origine de la création et la réponse à la question de la liberté de l'esprit ». Rien ne prouve cependant que les membres du gouvernement égyptien collaborent avec les machines qui ont conçu la Matrice. Non, il est possible qu'ils soient simplement benêts.

Comme des petits pains

La nouvelle Game Boy Advance SP s'est déjà vendue à plus d'un million d'exemplaires aux États-Unis depuis son lancement fin mars. Selon Nintendo of America, cela fait 10 machines vendues par minute sur ce territoire, soit une GBA SP écoulée toutes les 6 secondes. Tenez, là, depuis que vous avez commencé à lire cette news, le petit John du Kentucky et la petite Cindy de l'Ohio s'en sont acheté une. En revanche, même si vous lisez très lentement, absolument personne n'aura acheté une Xbox en France dans ce même laps de temps.



Metallicasse-toi

ALLEZ, ENCORE UNE LICENCE qui va sans doute nous faire un chef-d'œuvre : Vivendi est en train de développer un titre basé sur Metallica. Apparemment, ce sera un jeu de bagnole ultra-violent à la Carmaggedon, sonorisé par les douces mélopées subtiles de ce groupe réputé pour la finesse et la légèreté de ses harmonies. Paraît même que Metallica composera une chanson inédite pour l'occasion. J'ai été surpris en lisant cela, je croyais que les membres du groupe avaient déjà tout fait leur overdose depuis 15 ans. Mais je vais immédiatement arrêter de dire du mal de Metallica, je sais que ça énerve. Quand je vois l'état dans lequel je me mets quand on me dit que Lorie chante MIEUX QU'ALIZÉE...

La PlayStation DE POCHE

Sony l'a annoncé lors de sa grande conférence en ouverture de l'E3 : « La guerre est finie. » Sous-entendu : le constructeur japonais a mis une telle branlée à ses rivaux Microsoft et Nintendo au niveau chiffre de ventes qu'il les considère vaincus. Faut dire qu'avec plus de 50 millions de PS2 écoulées dans le monde, Sony est à des kilomètres devant la Xbox et la GameCube. Reste un marché qui lui résiste encore, celui des consoles portables où la GBA règne en maître. Le géant japonais compte attaquer ce monopole avec une nouvelle machine, la PSP. Pas encore de photo de l'engin à vous présenter, mais quelques caractéristiques techniques : écran 16/9 TFT rétro-éclairé de 480x272 pixels, support de la 3D, des NURBS et des vidéos MPEG4, ports USB 2.0 et Memory Stick, batterie rechargeable lithium-ion. Pour les cartouches, la PSP utilisera des disques optiques UMD de 6 centimètres pouvant contenir 1,8 Go de données. Sur la papier, cette nouvelle console a de quoi concasser la Game Boy Advance. Le match va être intéressant à suivre.

Ne m'appelez plus jamais Infogrames

ATARI

Atari vient d'annoncer la mise en chantier d'un nouveau jeu de stratégie temps réel dénommé Axis & Allies. Avec un nom comme ça, vous avez deviné que ça se déroulera durant la Seconde Guerre mondiale. Il sera développé par le studio TimeGate, à qui nous devons déjà la série des Kohan. Voilà, ce sont toutes les infos dont nous disposons sur ce produit. Ah si, j'oubliais : il est tiré du jeu de plateau du même nom. J'aimerais vous dire que j'y ai déjà joué pendant des heures, et que je suis très heureux de voir mon boardgame favori converti sur PC, mais non. Je pourrais encore aller sur le Net pour chercher plus d'infos sur ce jeu, faire le mec qui s'intéresse et tout, mais même pas. Hop, regardez, je finis cette news comme ça ! Et même pas honte !



IL Y A BEAUCOUP DE JEUX DE STRATÉGIE.
UN SEUL PEUT VOUS ÉCLATER À CE POINT.

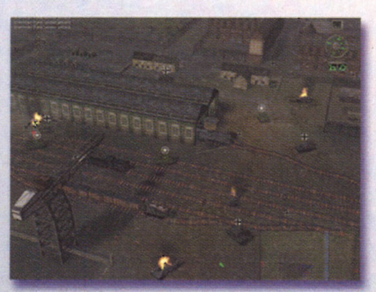
WORLD WAR II



La stratégie revisitée par
les mythiques Bitmap Brothers™

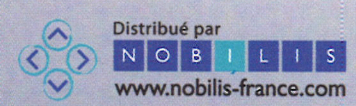
www.frontlinecommand.com









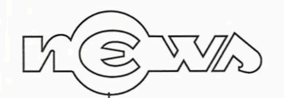












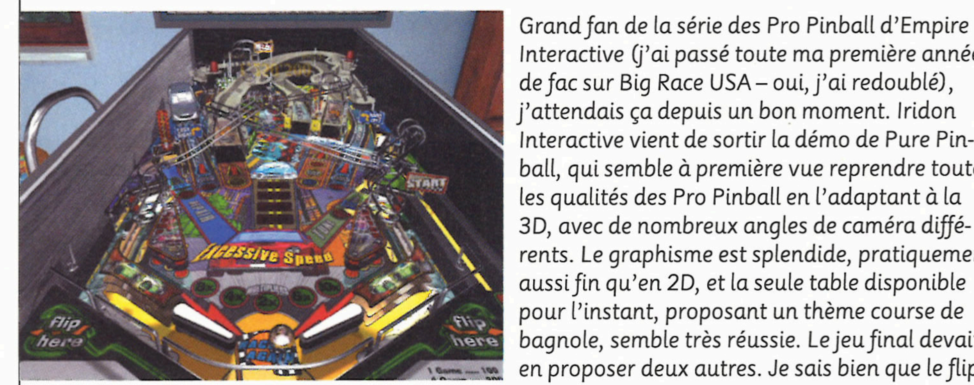


C'est peut-être ça, la nouvelle économie

Signalons le démarrage de la période de bêta-test public d'un nouveau titre baptisé Rise of Powers. Ce sera un jeu de shoot à la première personne massivement multijoueur (MMOFPS en anglais et abrégé). Rise of Powers devrait être assez proche de Tribes 2 puisqu'il nous plongera dans la même ambiance futuriste et utilisera le même moteur graphique, le Torque Engine. A priori, ça devrait donc être le concurrent parfait pour l'excellent PlanetSide, testé dans ce même numéro. Notons une petite originalité dans le déroulement du bêta-test : il sera payant. Vingt dollars exactement. Avant, les boîtes engageaient des étudiants à des salaires de misère pour tester leur produit. Ensuite, elles ont eu l'idée de faire des économies en créant le « bêta-test public » où des milliers de bénévoles, sur le Net, aidaient les développeurs à peaufiner leur jeu. Maintenant, elles vont carrément réussir à se faire de l'argent avec ça. Je dis bravo. Notons quand même que les participants à ce bêta-test payant recevront une copie gratuite du jeu à sa sortie. L'escroquerie n'est donc pas totale.

SM3

Au secours ! Aux US, ils viennent de se rendre compte que les messages SMS étaient totalement non sécurisés. Qu'on pouvait les intercepter et tout. Du coup, ils vont offrir des services permettant de les crypter pour que votre déclaration d'amour à Lundgren reste vraiment entre lui et vous. Plus rassurant, une étude générale et définitive fait état que, depuis l'avènement des portables, il n'y a eu aucun accroissement des cancers du colon.



Extra ball

Grand fan de la série des Pro Pinball d'Empire Interactive (j'ai passé toute ma première année de fac sur Big Race USA – oui, j'ai redoublé), j'attendais ça depuis un bon moment. Iridon Interactive vient de sortir la démo de Pure Pinball, qui semble à première vue reprendre toutes les qualités des Pro Pinball en l'adaptant à la 3D, avec de nombreux angles de caméra différents. Le graphisme est splendide, pratiquement aussi fin qu'en 2D, et la seule table disponible pour l'instant, proposant un thème course de bagnole, semble très réussie. Le jeu final devait en proposer deux autres. Je sais bien que le flipper, c'est un jeu ringard, mais moi ça m'a toujours amusé, comme le mikado ou Les Chiffres et les Lettres. Si vous voulez replonger dans les années 80 : www.purepinball.com. La démo fait à peine 60 Mo.

JeUX De loiS

À Washington (c'est la capitale des États-Unis), le gouverneur du bled a signé une loi permettant d'infliger des amendes aux magasins qui oseraient vendre ou louer des jeux qui mettent en scène des actes de violence contre la police aux enfants de moins de 17 ans. À 18 ans, heureusement, ils pourront acheter un MP5 et tirer des balles dans la tête des flics en toute légalité. Ah non pardon, ça c'est en Colombie. Donc, voilà une loi bien plus dure que celle de Saint-Louis (Missouri) où les mineurs doivent demander l'autorisation de leurs parents avant de tuer des flics… ou alors c'est pour acheter ces mêmes jeux vidéo. Pfuii, super compliquée **à écrire, cette news.**

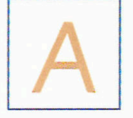


Un poil + classe que le Formule Un

Marre des hôtels miteux ? Envie de luxe, de confort et de technologie de pointe ? Alors, réservez une nuit dans la chambre 267 du Hilton de El Segundo aux US. C'est la « chambre du futur », selon ses créateurs. Elle contient tous les gadgets high-tech qui devraient se répandre dans les établissements haut de gamme durant les prochaines années. On y trouve par exemple un écran plat de 42 pouces accroché au mur, un lecteur de DVD dernière génération, des détecteurs de mouvement pour activer les lampes, un coffre-fort à serrure biométrique marchant par empreinte digitale, un panneau de contrôle électronique servant à régler la climatisation, un fauteuil à massage Panasonic, un accès Internet haut débit et, sûrement le plus utile, un siège de chiotte chauffant. C'est bien joli, mais ça ne vaudra sûrement jamais un « autre oreiller » demandé discrètement à la réception. Les pervers qui voyagent beaucoup me comprendront.

AOL qui croyait prendre

On connaît tous Nullsoft, l'extraordinaire petite société à l'origine de Winamp et de Gnutella. Celle-ci, depuis qu'elle s'est fait racheter par AOL, a curieusement perdu de son génie en proposant une production annuelle proche du zéro absolu. Pourtant, ça bosse là-bas, et ça se passionne pour des choses bizarres. La preuve : Waste, une sorte de programme permettant de causer et d'envoyer des fichiers avec un protocole ultra-crypté (à clés publiques) à d'autres correspondants. Le freeware a été mis à disposition de tout le monde sur le Net et retiré 24 heures après par un AOL furieux qui a révoqué tous les droits d'utilisation du soft. Ils ont demandé à tous ceux qui l'avaient downloadé de l'effacer, sous peine de mort. Depuis, bien sûr, Waste est devenu l'une des applications les plus échangées par des canaux illégaux.

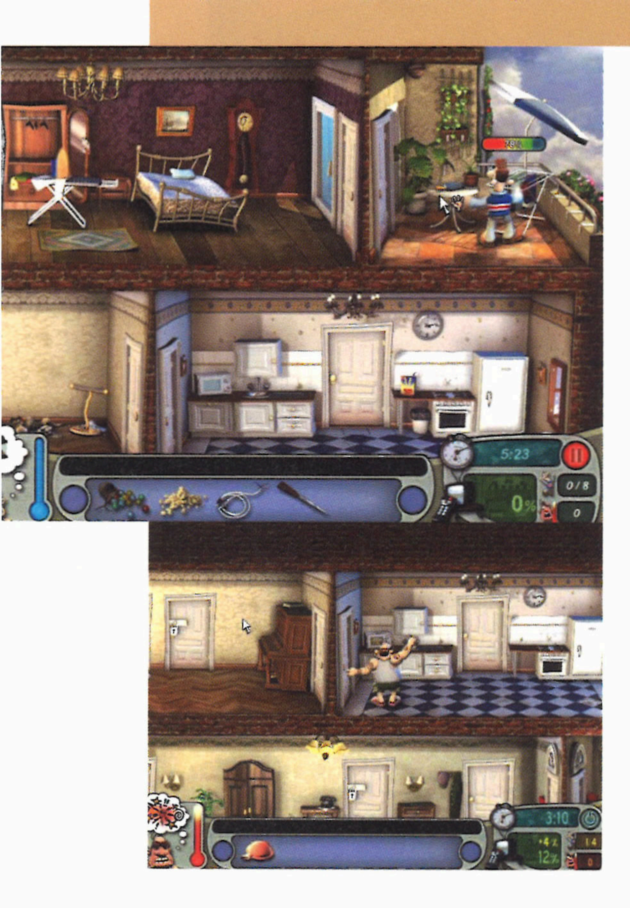


aah quel dommage. Le jeu est arrivé un poil trop tard pour être testé en bonne et due forme par notre laboratoire d'analyse ultra-sophistiqué que le monde entier nous envie. Du coup, on a été obligé d'y jouer en vitesse sur un coin de table, en attendant de pouvoir vous en reparler en détail au prochain numéro. Alors de quoi s'agit-il ? Eh bien peut-être de la plus belle merde que j'ai jamais eu l'occasion d'essayer durant mes trente ans de carrière. J'exagère un peu, il doit bien y avoir deux ou trois vagues sharewares polonais qui étaient un peu moins pathétiques. Un Voisin d'Enfer nous propose d'incarner un héros de sitcom, en allant plus chercher du côté des Musclés que de Friends.



>Genre : Simulateur de sitcom pourrie
>Éditeur : Jowood
>Développeur : Jowood Vienna
>Sortie prévue : Été 2003

UN VOISIN D'ENFER

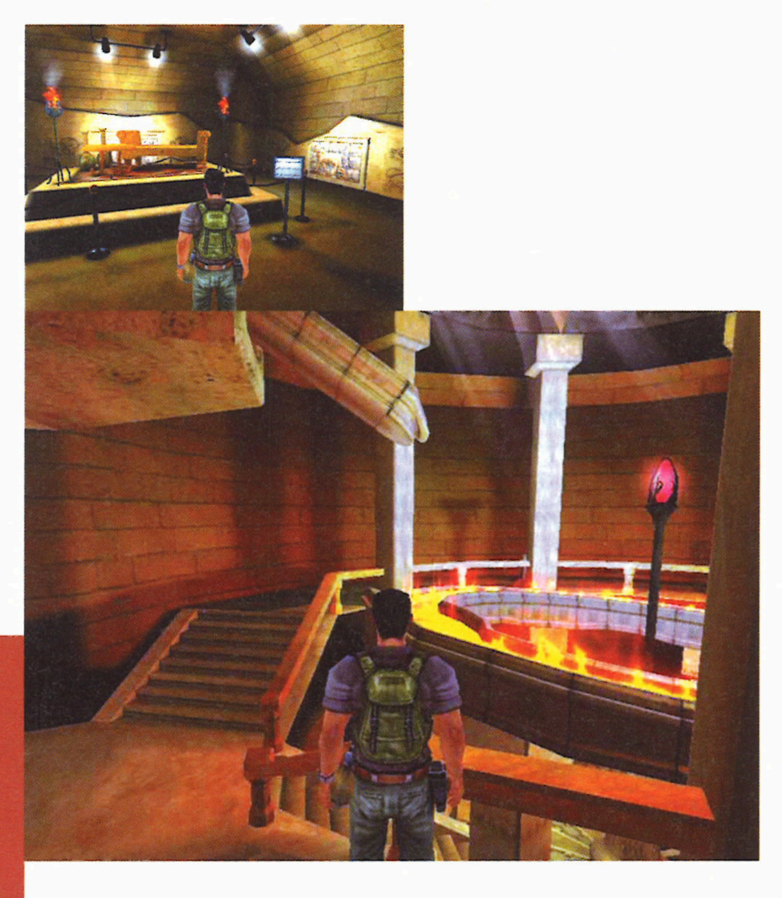


À travers plusieurs épisodes qui seront autant de niveaux, on devra jouer des tours pendables à un méchant voisin stupide qui passe son temps avachi sur le canapé. Alors on entrera en douce dans son appart, on ouvrira les tiroirs pour y trouver des tubes de colle, des billes ou des coussins péteurs, et on les placera dans l'appart comme des pièges. Ensuite, on verra le voisin tomber en marchant sur les billes, ou s'asseoir sur le coussin péteur et devenir tout rouge, ce qui fera augmenter l'audimat de l'épisode. C'est à se flinguer. Les « énigmes » consisteront à deviner qu'il faille mettre du laxatif dans la bière, puis ôter le rouleau de PQ des chiottes afin de rendre fou le voisin. Malheureusement, le style cartoon du graphisme et l'atmosphère bon enfant tarte-à-la-crème ne nous permettra pas de le voir ramper dans ses excréments. Bref, voilà un titre que nous attendons tous avec à peu près autant d'impatience que notre première tumeur.

Ackboo



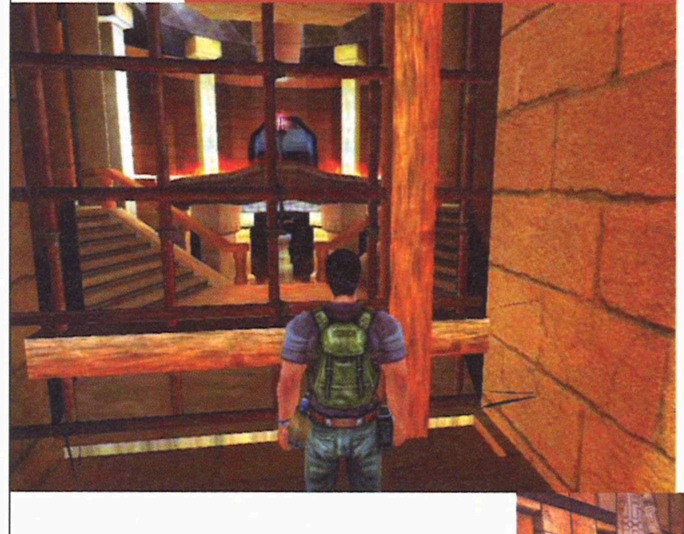
Le monde a vu toutes sortes de menaces de destruction de masse peser sur lui : le feu nucléaire, la contamination biologique, l'empoisonnement chimique. Le monde en est presque blasé, en tout cas le monde du jeu vidéo. Mais cette fois, le danger est d'une nature inédite et redoutable : le danger est… digital ! Non, ce ne sont pas des doigts géants qui vont arriver sur Terre pour tripoter tout le monde, mais un virus informatique qui vient foutre le souk. Bref, l'affreux virus a été programmé pour détruire tous les systèmes de communication de la planète, mais voici Raven ! Raven, c'était le héro du précédent épisode. Il revient. En plus, il est super fort. Pour éviter que le monde ne sombre dans le chaos que provoquerait une coupure de TF1 doublée de l'impossibilité d'envoyer des SMS, Raven est plus que qualifié. Tout à la fois agent secret, explorateur, chanteur de hip hop et espion, Raven va nous sortir de cette mouise grâce à sa logique et ses super gadgets d'agent.



> Genre : Aventure
> Éditeur : Dreamcatcher
> Développeur : The adventure Company
> Sortie prévue : Rentrée 2003



CYPHER : THE SEQUEL TO TRAITORS GATE



Raven Croft

The Adventure Company préparent donc la suite de Traitors Gate. Mais bon, toute cette histoire de virus, c'est du blabla. Alors à quoi ressemble la suite de Traitor's Gate ? Coup de bol, j'ai sous les yeux une version alpha du jeu. À première vue, Cypher présente de sérieuses parentés avec Tomb Raider. Bizarrement, et malgré le background high-tech décrit ci-dessus, tout le jeu se passe en réalité dans le labyrinthe de salles secrètes d'un palais babylonien en ruine. Chaque salle recèle une énigme qu'il faut comprendre pour avancer vers la prochaine. Ça commence très cool, avec de bêtes leviers à actionner, et puis tout se complique ; les leviers se multiplient, arrivent des roues crantées et tout ça se combine dans tous les sens. A priori, il n'y aura pas de combat, par contre le développeur laisse miroiter des phases infiltration/espionnage que je n'ai pas eu le loisir d'essayer. Quoi qu'il en soit, c'est plutôt joli et envoûtant. Si c'est réussi, ça pourrait même donner naissance à un nouveau genre d'aventure 3D, un peu dans la veine de ce qu'avait tenté, et diablement raté, Ian Livingstone avec Deathtrap Dungeon.

Monsieur Pomme de Terre





DEVENEZ LE ROI DE LAS VEGA$!



PCJEUX

« Un Sim City spécial Las Vegas »







JeuxVidéo

« Jusqu'à 500 voitures, 5 000 personnages, le moteur fait sauter la banque. Les ombres dynamiques et la vue 360° impressionnent »







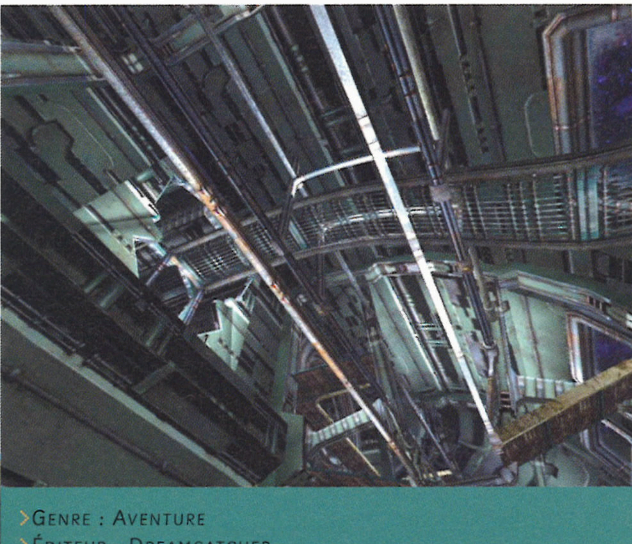
www.vegasmakeitbig.com

CD PC

VERSION FRANCAISE INTEGRALE



Eh oui, c'est l'avalanche d'aventures. D'un côté, une pénurie de titres dignes du siège de Stalingrad ; de l'autre, une demande évidente du public. Développeurs et éditeurs semblent enfin réagir. On ne comprend d'ailleurs pas trop ce qui les retenait. Les aventures, c'est un des genres les plus abordables techniquement. Ça plaît aux grands, aux petits, aux hardcore gamers comme aux novices. Ça plaît aux filles aussi ! Ces maudites femelles que l'industrie du jeu n'arrive toujours pas à capturer dans ses filets diaboliques. Bref, voici donc des aventures qui déboulent, tout en 3D temps réel, évolution darwinienne du bon vieux Myst, le slideshow qui aura rapporté le plus d'argent au monde.



>Genre : Aventure
>Éditeur : Dreamcatcher
>Développeur : Detallion
>Sortie prévue : Rentrée 2003

SCHIZM 2

Qui suis-je ? Où suis-je ? Qu'écris-je ?

Un jeune homme, prénommé Sen, se réveille. Encore tout embrumé de sommeil, il regarde autour de lui. Surprise, il est à bord d'un vaisseau spatial sans âge, en orbite autour d'une planète où tout n'est que désolation (comment je me serais recouché directos). Pour l'accabler totalement, le voilà amnésique aussi. Qui est-il ? Que fout-il là ? Où ont-ils trouvé le culot de nous ressortir le coup de l'amnésique ? Autant de questions qui nous brûlent déjà. Surtout la dernière. Au fil de ses pérégrinations, Sen découvrira que la planète où il a échoué se nomme Sarpedon. Sarpedon abritait une grande civilisation de technologie, de prospérité et de sagesse jusqu'au jour où un vaisseau extraterrestre entra dans son système solaire. Deux factions se formèrent alors : ceux qui voulaient entrer en contact avec les étrangers, et ceux qui préféraient regarder la finale de Roland-Garros. Inévitablement, une terrible guerre éclata. Reste à Sen à remettre les pièces du puzzle dans l'ordre, à comprendre ce qui s'est passé, à retrouver la cachette des fans de tennis ayant survécu à l'apocalypse et surtout, à découvrir comment on en est arrivé à écrire une aventure avec un héros amnésique en 2003.

MOSIEUR POMME DE TERRE



La neuvième version du simulateur de vol de Microsoft nous revient dans son édition 2004 avec, chose nouvelle, un thème. Une occasion comme une autre de lancer le nouveau chapitre de cette grande saga attendue par des milliers de fans.

Après avoir fêté plusieurs fois ses propres anniversaires, la société de Redmond a décidé que le thème de sa prochaine édition de Flight Sim serait consacré au centenaire du vol humain. Année après année, les éditions de FS ont apporté leur cortège d'innovations technologiques diverses. Elles ont particulièrement évolué il y a 2 ans avec l'introduction de l'autogen qui a rempli les grandes étendues de textures de millions d'objets générés sur le pouce. A Century of Flight, lui, n'apportera a priori pas d'aussi gros changements d'ordre technologique. En revanche, son objectif semble être d'améliorer ce qui existe déjà afin de pousser encore plus loin le réalisme.



Malheureusement, les cockpits 2D ont survécu pour faire plaisir aux possesseurs de petites configurations.



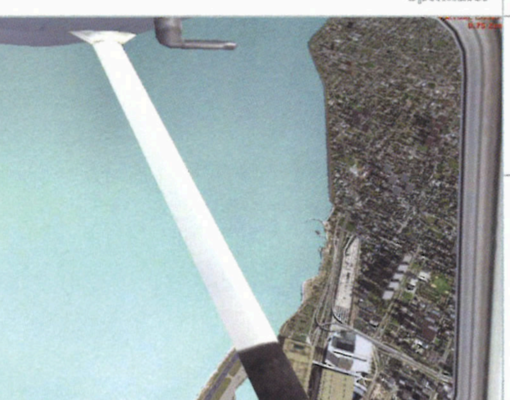
GENRE
Simulateur de vol

ÉDITEUR
Microsoft Games

DÉVELOPPEUR
Microsoft Games États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Août 2003

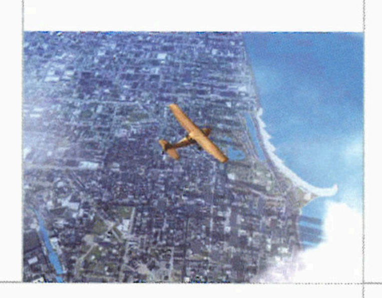
Les textures au sol atteignent une définition optimale.



MICROSOFT FLIGHT



FS2004 INTRODUIT LE SYSTÈME MÉTÉOROLOGIQUE LE PLUS FIDÈLE QUE L'ON A PU VOIR JUSQU'ICI SUR UN SIMULATEUR PC.



La troisième dimension

En sautant dans l'avion, c'est le florilège de bonnes surprises. Le cockpit virtuel (en 3D) est maintenant généralisé pour tous les avions de la flotte. Si quelques-uns (Boeing 737) ne sont pas vraiment réussis, la plupart rivalisent en qualité avec ce qui se fait de mieux côté add-on amateurs. On regrette néanmoins qu'il n'ait pas été prévu d'ouvrir l'espace passager à nos yeux, ainsi que cela se fait maintenant partout ailleurs dans les extensions commerciales. Pour revenir au tableau de bord, une petite révolution nous attend : il est désormais possible d'actionner les différents instruments à la souris dans l'environnement 3D. Bon, il faut dire qu'avec A320 Pilot in Command de Wilco (qui est sorti le mois dernier), l'effet de surprise est un peu amenuisé, mais cela sous-entend que tout ce qui sortira pour Flight Sim dans le futur comportera cette fonctionnalité. On regrette toutefois une chose (que l'on retrouve aussi intégrée au produit de Wilco) : l'impossibilité d'attribuer le troisième bouton de la souris à la vue en 3D. Il faudra se contenter du coolie hat, moins précis et surtout moins rapide pour orienter son regard ou attendre qu'un petit génie de la programmation propose ça dans le futur. À l'usage pourtant, le pilotage au sein du cockpit virtuel offre un vol très naturel même si certains boutons placés sur une planche

distante sont parfois durs à actionner. Seul gros regret : pour respecter cette foutue compatibilité ascendance, le jeu conserve encore des cockpits 2D qui encourageront par leur présence, les vieux fans à en dessiner d'autres.

Un monde en mouvement

La gestion du trafic aérien, et tout particulièrement les ordres donnés par les contrôleurs, va connaître des perfectionnements conséquents. Dans FS2002, si on suivait ces derniers à la lettre, il était courant pendant des approches compliquées de se retrouver le nez enfiché dans une montagne. Ce coup-ci, les ordres de navigation que l'on recevra aux abords des aéroports seront en principe plus sérieux. Autre amélioration, on peut demander à la tour de contrôle des changements d'altitude qui pourront survenir pendant le trajet. En cas de problèmes, on pourra dérouter l'avion ou tout simplement déposer un nouveau plan de vol IFR créé au préalable via le planificateur. Du côté des paysages, là non plus, on n'observe pas de nouveautés majeures, mais plutôt un travail de révision qui s'est porté sur l'extraordinaire base graphique de FS2K2. Parmi les changements survenus au niveau des scènes, on distingue une signalétique des pistes et taxiways, un autogen qui se dote de quelques nouveaux objets, ainsi que des aéroports plus détaillés encore. On annonce aussi une meilleure répartition des objets au sol. Cela concernera non seulement la végétation mais aussi les immeubles qui seront plus cohérents par rapport à la région du monde survolée.
Les changements graphiques sont donc relativement peu nombreux mais apportent beaucoup. Les quelques effets supplémentaires que l'on trouve concernent des lumières de meilleures qualités (sur les objets) ainsi que des effets de reflets du soleil sur l'eau très réussis. Côté textures, on discerne une variété de terrains plus importante tout comme des « landing class » (répartition des textures sur les élévations) plus conformes à la réalité. Ces dernières sont enfin cohérentes sur des zones géographiques réduites telles que des îles qui apparaissaient précédemment comme des endroits totalement irréalistes.


On trouve des cabines virtuelles dans tous les appareils. Ici le Learjet 45.


La météo offre des variations nuageuses très importantes.

SIMULATOR 2004

GPS

Un nouvel instrument de bord, disponible sur tous les appareils modernes fait son apparition. C'est un GPS de marque qui est totalement fonctionnel et identique à son alter ego du monde réel. Celui-ci, outre les fonctions normales de l'instrument, permet enfin de disposer d'une moving map représentant le terrain en relief. Sur ce dernier, il est aussi possible d'afficher certaines approches et les circuits de tour de piste. On l'appelle avec Shift-2 et il vient alors se superposer aux tableaux de bord.


Le GPS500 de chez Garmin, décliné en 2 modèles dans FS2004.


Le ciel de FS2004 ressemble à une version réussie de Flight Unlimited 3.

Le réalisme touche le plafond

Dans ce nouveau chapitre, la claque graphique se situe en l'air à quelques milliers de pieds d'altitude. Il est clair que les effets

atmosphériques représentent ce qui a été le plus travaillé du côté du design. À l'instar de CFS3 (et même bien plus encore), on découvrira des nuées volumétriques et non plus des textures croisées pour leur donner du relief. Ceux qui ont encore des petites bécanes pourront toujours passer à l'ancien système ou à un compromis entre ces 2 mondes en bougeant sur un curseur dans l'écran des settings. Le résultat de la 3D est époustouflant. On se retrouve devant une variété très réaliste de nuages qui viennent encombrer le ciel. Aussi loin que porte le regard, on pourra en apercevoir, poussés par le vent. Mieux encore, contrairement à ce que l'on pouvait observer dans les anciens FS, ceux-ci n'apparaissent et ne disparaissent pas subitement mais se forment et se dissipent de façon naturelle. Pour mieux en percevoir les effets, il faut accélérer le temps et admirer le résultat. Pour un réalisme encore meilleur, on trouve un système de météo en temps réel bien plus performant que celui utilisé jusqu'alors ainsi que des « thèmes météorologiques ». Ceux-ci nous permettront de nous plonger dans des situations complexes triées dans une bibliothèque. Les noms sont évocateurs : ciel calme, tempête en formation, temps orageux. Il semble pour l'instant impossible de rajouter quoi que ce soit dans la base de données, mais cela ne doit vraiment pas être très compliqué. À l'heure actuelle, le système n'est pas encore parfait : quelques fois, lorsqu'on quitte une zone nuageuse et que l'on regarde en arrière après avoir grimpé, celle-ci aura disparu. Pourtant, on peut souvent admirer des formations nuageuses très dissemblables reparties en de multiples couches en altitude. Les fronts nuageux eux aussi sont clairement visibles, et ce même à grande distance, ce qui donne l'occasion de demander un changement d'altitude afin de les éviter.



La cabine du DC3, superbement reproduite.





L'antique DC3 qui vole encore de nos jours (oui, en Afrique).



L'ensemble des nouveaux graphismes, rend le jeu bien plus impressionnant.

Un certain aspect rétro

Mais FS2004 n'aurait pas mérité son nom s'il n'avait pas introduit de nouveaux avions « vintage » retraçant un siècle d'aéronautique. Parmi ceux-ci, on découvrira l'appareil des frères Wright, un Piper Cub qui fera le bonheur des bush pilot bretons, un DC-3, le DH88 Comet, le Curtiss JN-4 Jenny, et d'autres zincs anciens et prestigieux. Mais l'époque moderne n'est pas pour autant laissée de côté.
Preuve en est la présence d'un nouvel hélico (Robinson R22) bien plus facile à piloter que le traditionnel Jet Ranger apparu dans FS95 et qui portera le nombre d'appareils pilotables à 24. Très sincèrement, j'aurais préféré que tout le temps passé à préparer ces missions historiques et ces modèles d'avions très anciens soit plutôt consacré à améliorer l'univers de Flight Sim, à modéliser de nouveaux bâtiments et terrains. Cependant, je devine qu'il était nécessaire de donner un thème à cette nouvelle version pour appâter le grand public. En attendant, cette cuvée de FS2004 se situe dans la droite lignée de la version précédente : graphismes époustouflants, avancées notables dans le réalisme. Que demander de plus ?

Bob Arctor

Ça rame ou pas ?

Venons-en enfin à la question la plus épineuse, celle qui concerne la fluidité. Cette bêta de FS2004 ne réserve pas de mauvaises surprises. En fait, elle présage même du meilleur question rapidité. Comme d'habitude, on se retrouve avec un jeu qui est plus fluide à détails équivalents que sa version précédente. Là où mon 2 GHz ramait avec l'autogen à fond, je peux maintenant atteindre les 20 fps (avec ombrages) en conservant les mêmes paramètres graphiques, soit quasiment un tiers de fps en plus et en utilisant le cockpit virtuel. Cependant, inutile de préciser qu'en mettant tous les nouveaux paramètres à fond, on se retrouvera avec un jeu saccadé à moins de posséder une bécane du futur. Pour affiner au maximum les réglages, ceux-ci se sont multipliés. On trouve donc beaucoup plus de paramètres sur lesquels jouer pour obtenir un environnement graphique optimal.

GENRE
Shoot tactique

ÉDITEUR
CDV

DÉVELOPPEUR
Brat Designs

SORTIE PRÉVUE
Rentrée 2003



BREED

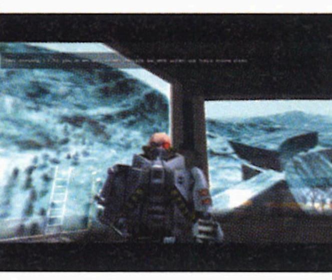
Breed nous transporte dans un univers futuriste façon « Étoiles garde à vous » de Robert Heinlein – ou « Starship Troopers », si vous préférez l'adaptation au cinéma. Nous sommes en 2600 et l'espèce humaine est aux prises avec les Breed, des extraterrestres envahisseurs un peu cybernétiques sur les bords. La flotte terrienne partie guerroyer dans la galaxie Breed finit par rentrer à la maison pour trouver la planète bleue colonisée par les méchants aliens. Waoh, ça c'est du scénar'. Seules quelques-unes des 18 missions prévues pour la campagne étaient d'ores et déjà finalisées dans cette version bêta. Nous n'avons donc pas pu tester le passage sans transition de l'orbite à la surface de la planète, qui semble bien géré sur la démo bêta dispo sur le Net. C'est pourtant l'une des caractéristiques très intéressantes de Breed. Dans la première mission, on doit reprendre une base des mains de l'ennemi. On survole tout d'abord l'objectif à bord du vaisseau de descente. C'est l'occasion d'empoigner une des mitrailleuses latérales pour détruire les installations radar au sol. Dans Breed, on pourra ainsi prendre le contrôle de la plupart des équipements, qu'ils soient alliés ou ennemis. Un icone apparaît quand on peut utiliser un système et il suffit d'actionner la touche correspondante pour passer aux commandes. Après destruction des radars, le vaisseau de descente atterrit sur une plage, à quelque distance des installations aliens. L'escouade de 4 fantassins met pied à terre avant de progresser entre les palmiers en direction de la base à conquérir. La carte de l'île est assez gigantesque. Pour chaque mission, plusieurs chemins sont possibles pour parvenir jusqu'à l'objectif. Ici, un tunnel creusé dans une colline permet de progresser à couvert, protégé des tirs adverses. Après plusieurs tentatives, on finit par trouver l'itinéraire le plus indiqué.

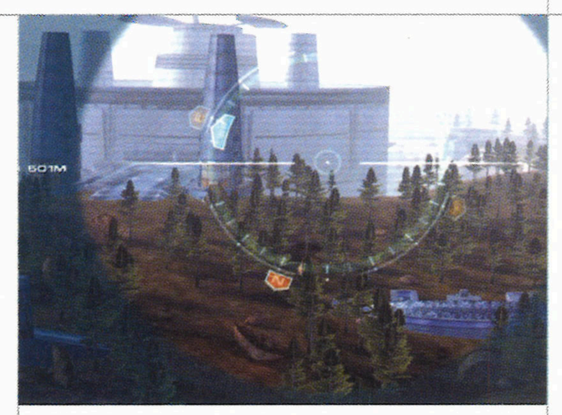
Chaque fantassin dispose d'un équipement particulier. Le gros bill est armé d'une mitrailleuse du futur de la mort, bien utile pour sulfater d'un coup des grappes compactes d'ennemis. Ce genre de joujou apocalyptique est même capable de venir à bout d'un tank alien. Le bidasse est moins lourdement armé, mais son tromblon est doté d'un lance-grenades, assez pratique pour la pêche au gros. Le chouchou de la bande, c'est bien entendu le sniper. Le zoom à donf', notre sniper se régalera à débusquer un par un les fourbes aliens qui nous allument de loin avec des mitrailleuses ou des obusiers. C'est celui qui a ma préférence pour avancer dans la jungle hostile en nettoyant à grande distance. Comme je l'écrivais plus haut, il est possible à tout moment, d'une pression de touche, de prendre le contrôle d'un autre membre de l'équipe. On se retrouve alors, comme dans un shoot classique, en vue à la première personne. Lorsqu'on se déplace, les autres lascars suivent, bien disciplinés. Ils attaqueront automatiquement les ennemis en vue, à moins qu'on leur ait donné des indications contraires. En effet, on dispose de quelques commandes de base pour passer des ordres à nos coéquipiers. On pourra leur demander de nous suivre en rang serré, ou au contraire de se déployer aux alentours pour éviter que tout le monde se fasse avoiner par les tirs de barrage des gros lourds d'en face. On pourra aussi leur ordonner de rester à un endroit précis pendant



Les véhicules devraient apporter de la variété dans les missions.







Mon ami le snipe.

que vous allez batifoler plus loin au Macumba local. On pourra même leur intimer de ne pas tirer du tout. Eh oui, il faudra des fois être plus subtil et se faufiler en mode Furtif. Enfin, la dernière touche de commande permet de choisir la formation du groupe : en file indienne, en rang, en diagonale…

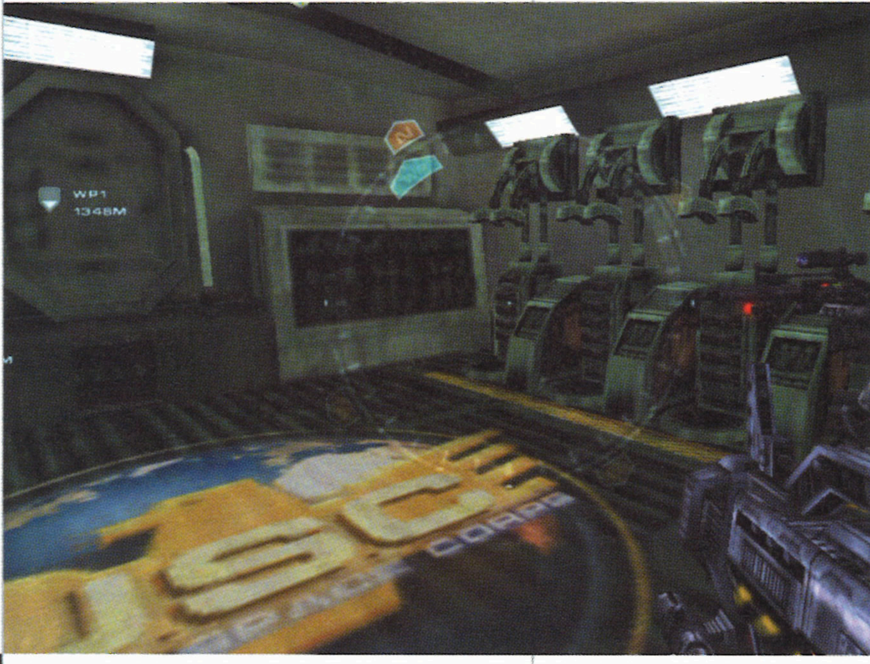
C'est devenu plus banal depuis l'excellent BattleField 1942, mais Breed nous permet de piloter une ribambelle de véhicules. Du tank à plasma, en passant par le buggy tout-terrain ou l'inénarrable hovercraft, voilà de quoi s'éclater en faisant les fous dans le décor. Chaque engin est doté d'un armement conséquent et de plusieurs postes de commande. Un tutorial est spécialement dédié à la prise en main des véhicules. On apprendra successivement à manœuvrer son engin, à détruire des cibles immobiles ou en mouvement. Je dois dire que je me suis bien marré avec le pilotage de l'hovercraft. Celui-ci est doté de 2 turbines latérales. On décolle à la verticale, puis les tuyères pivotent pour se déplacer à l'horizontale. On peut donc faire du sur place, des tonneaux, atterrir dans un mouchoir de poche, ou s'écraser comme une bouze si on a trop réduit le régime moteur. Bah ouais. Apparemment certaines missions ont été conçues pour exploiter les avantages de tel ou tel véhicule. Cela promet un gameplay un brin diversifié.

Tout cela ne serait pas possible sans l'excellent moteur 3D développé spécialement pour Breed par Brat Designs : le Mercury engine. Cela fait quelques années que l'on assiste à des démos de la bête. Pourtant, il semblerait que Brat Designs continue à faire évoluer son bébé puisqu'il supporte maintenant DirectX 9. Le résultat nous en colle plein les mirettes. Les modélisations sont magnifiques. Les designs des véhicules et des robots aliens sont top moumoute. La très grande distance de vue permet de se régaler au snipe. On aurait pu craindre que Breed ait pris un coup de vieux, mais côté technique ce n'est pas le cas. Un autre paramètre vient renforcer l'ambiance des missions : la bande-son. Celle-ci est réellement stupéfiante. Le dosage petite musique planante, grosse patate d'orchestre qui décoiffe aux moments dramatiques est vraiment réussi. On se retrouve à suer à grosses gouttes dans son scaphandre, tendu comme un slip, avant même d'avoir croisé un alien. Bon O.K., je suis peut être un brin émotif, mais quand même…

Voilà, ça s'annonce pas mal du tout. Mais ceci n'est tout de même qu'une bêta-version. L'I.A. des ennemis semble encore un peu limitée. On n'a encore rien vu sur le mode multijoueur annoncé. Reste aussi à voir lors du test si l'ensemble de la campagne est à la hauteur. Même si ce n'est pas encore le jeu qui détrônera Battlezone en matière de possibilités tactiques, Breed pourrait apporter un peu de fraîcheur dans la jungle des FPS.

iansolo







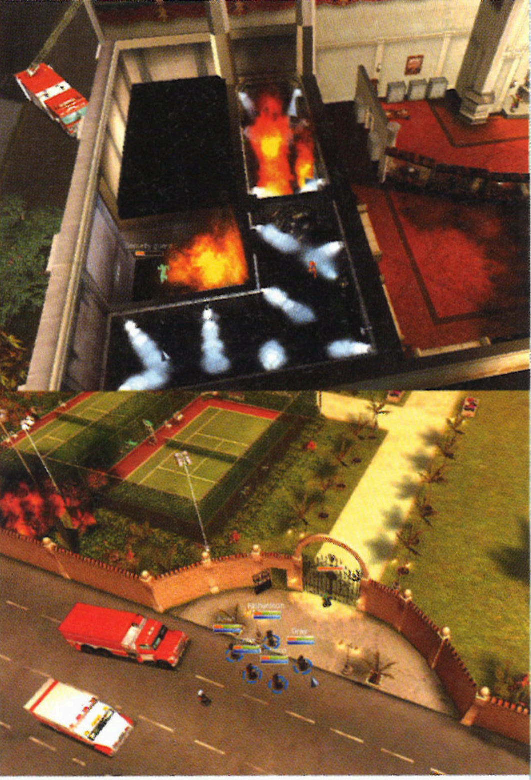
Le moteur propriétaire, le Mercury Engine offre une bonne distance de vue.





Le joueur devra non seulement se taper des incendies, mais aussi les risques liés aux fuites chimiques.

On pourra se servir des équipements de sécurité des bâtiments, que ce soient des portes coupe-feu, ou des systèmes anti-incendie.



GENRE
Tactique temps réel

ÉDITEUR
Focus Interactive

DÉVELOPPEUR
Monte Cristo

SORTIE PRÉVUE
Été 2003

FIRE DEPARTMENT



Après nous avoir fourni un trop plein de simulations de vies, Monte Cristo nous envoie une simulation de pompiers... enfin de l'action !
C'est trop cool, l'été. C'est le mois des vacances, des filles qui puent la crème bronzante sur la plage, et c'est aussi la saison des barbecues géants qui foutent le feu à des milliers d'hectares de forêt. Pour notre plus grand plaisir, Focus et Monte Cristo se sont mis en quatre pour nous fournir un véritable jeu d'action et de tactique à travers Fire Department.

Cuits Cuits

Plutôt que de faire un jeu d'action pur jus comme le projet que le défunt studio de développement Polygon Studios avait dans les cartons, Monte Cristo s'attaque aux flammes par la tactique. Tout bon soldat du feu qui se respecte travaille effectivement au sein d'une équipe, et combattre efficacement un incendie demande un tant soit peu d'organisation. Le feu est un ennemi puissant et ses attaques ne se limitent pas forcément à une progression régulière sur une surface inflammable. Le feu, c'est un pervers, comme Ackboo ! Selon les environnements, il génère des explosions, des « backdrafts » (le retour de flamme qui se produit lorsqu'une ouverture brutale apporte un gros plein d'oxygène au foyer), des effondrements de structures, ou encore mieux, des « flash-overs » (les gaz chauds saturant l'air d'une pièce et qui s'embrasent à la moindre étincelle). En plus de ça, il faut faire avec des facteurs rigolos comme les feux électriques, les fumées toxiques, ou encore, les entrepôts pleins à craquer de produits hautement inflammables. Si l'idée de faire un jeu d'action autour des soldats du feu est bonne, celle de faire un jeu plus tactique autour du même thème n'est pas mauvaise non plus.



Et les Shaddocks Pompiers...

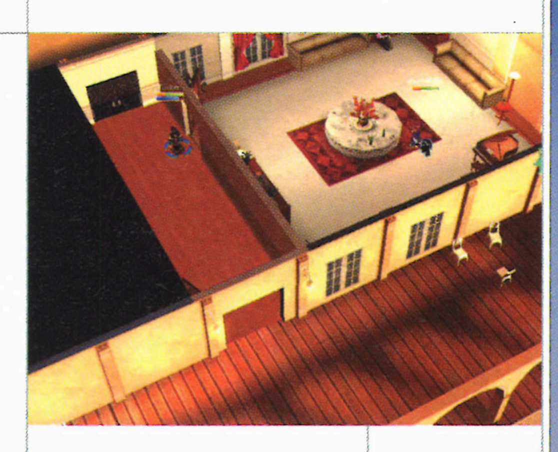
Hors de question de se taper des missions du genre « descendre ce con de chat de l'arbre de mémé », ni « désincarcérer ce connard de chauffard qui vient de tuer 4 passants à bord de sa berline allemande customisée ».
Les missions de Fire Department sont exclusivement du ressort de la lutte anti-incendie. Les règles du jeu auront le mérite d'être simples. Le joueur doit gérer une équipe d'hommes et de véhicules, et lutter contre les dégâts de l'incendie. De même, il doit être attentif à l'activité de ses hommes, tout comme à leur réserve d'oxygène et d'eau. Il est aussi prié de faire attention aux victimes. Celles-ci ont 2 conduites : soit elles sont inconscientes, soit elles sont paniquées.
De fait, il faudra non seulement faire de la réanimation, mais aussi savoir coller quelques

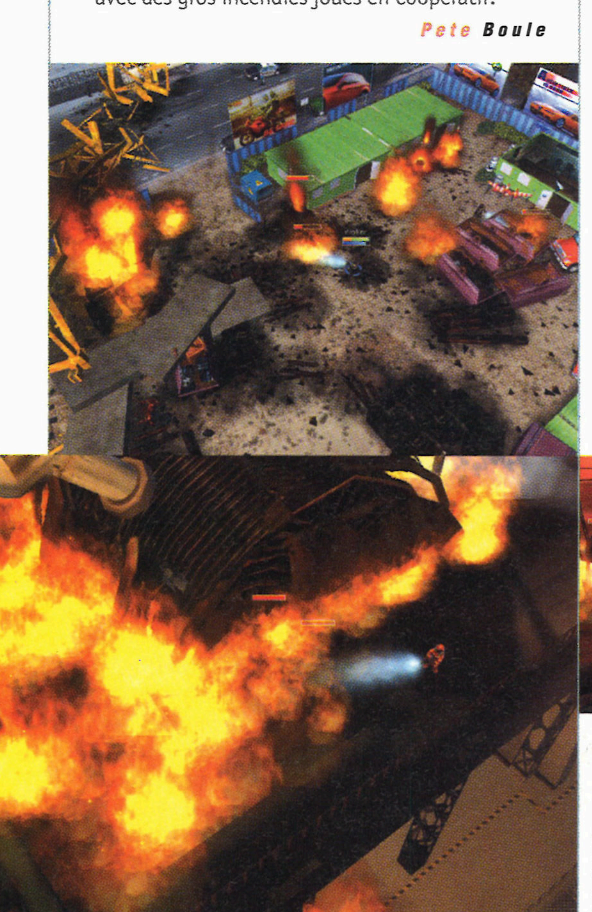
baffes à tout hystérique qui se respecte.
Un large éventail de possibilités semble offert par la gameplay. Les unités polyvalentes sauront mieux maîtriser les feux, défoncer les portes ou transporter les victimes. Des unités spécialisées pourront, elles, administrer les premiers soins, déplacer les véhicules encombrants, se servir des systèmes de sécurité présents sur le site, ou encore désincarcérer des victimes.

Grillade numérique

Le jeu offrira une dizaine de missions sur une foule de terrains différents. Tout cela se voit de dessus et tourne en 3D temps réel. Il y a autant d'incendies intérieurs que d'incendies extérieurs à traiter, ce qui donne pas mal de fil à retordre. La physique du feu est gérée selon le temps de montée de chaleur, et la présence d'ignitions. Évidemment, selon la nature des surfaces atteintes par les flammes, la progression du feu sera plus ou moins rapide. Les décors changeront selon les dégâts des flammes. Cependant, ce genre d'événement restera scripté, au même titre que l'envoi de renforts, ou l'intervention d'aides extérieures. L'interface aura le mérite d'être simple. D'un clic gauche, on sélectionne, et d'un clic droit, on donne un ordre spécifique sur la zone sélectionnée. Ce sera simple comme bonjour. Dans les choses qu'on regrettera, en l'état, c'est qu'il semble qu'il n'y ait pas de mod multiplayer de prévu dans le jeu. C'est idiot, parce que ce genre de produit tournerait vraiment bien avec des gros incendies joués en Coopératif.

Pete Boule





Grand moment de solitude pompière : éteindre un brasier dans le cœur d'une centrale nucléaire.

LA GRANDE ÉVASION

GENRE
Action/aventure

ÉDITEUR
Eidos Interactive

DÉVELOPPEUR
Pivotal Games

SORTIE PRÉVUE
Été 2003

Nous vous avions déjà touché un mot de la Grande Évasion, le jeu tiré du film éponyme datant de 1963, qui retrace les aventures d'un groupe de prisonniers et leurs tentatives pour s'échapper d'un stalag lors de la Seconde Guerre mondiale. On se souvient du casting prestigieux : James Coburn, Donald Pleasence, Charles Bronson et Steve Mc Queen en moto. Les p'tits gars de Pivotal Games se sont donc retroussé les manches pour en tirer une adaptation en jeu vidéo. La version bêta se présente sous la forme d'un DVD. La Grande Évasion comporte un grand nombre de scènes cinématiques, ce qui prend de la place, d'où le DVD. Pourtant, hormis le lion MGM du générique de démarrage, ces scènes ne sont pas des extraits du film mais ont été réalisées en 3D. La modélisation et les textures sont de faible qualité, ce qui est peut-être un choix délibéré, mais ne vous attendez pas à de l'image de synthèse qui tue comme on en voit de temps à autre. La Grande Évasion se joue en vue à la troisième personne. Elle comporte une vingtaine de missions réparties entre les 4 personnages principaux du film : MacDonald (Gordon Jackson), Sedgewick (James Coburn), Hendley (James Gardney) et Hilts (Steve McQueen). Au début de l'aventure, on se retrouve donc dans la peau de MacDonald à bord d'un bombardier en mission au-dessus du territoire allemand. Après quelques séquences de shoot comme mitrailleur de queue et un saut en parachute, MacDonald est capturé. Dans les missions suivantes, il parvient à s'échapper d'un premier camp faiblement gardé, pour se retrouver enfermé dans la citadelle de Zwischenholz. Et là, ce sera une autre paire de manches pour se faire la malle. L'idée derrière ces premières missions est de nous faire découvrir comment chaque personnage a été fait prisonnier et faire connaissance avec les rudiments de la carambole. À la manière de jeux d'infiltration et autres Thief, La Grande Évasion nous permettra de développer nos capacités de déplacement furtif. Il s'agira de se baisser pour marcher sans bruit, de se faufiler entre les projecteurs de surveillance, au nez et à la barbe des rondes de gardes. L'Intelligence Artificielle devrait nous opposer des types de gardes différents. La plupart resteront en faction à leur poste, mais certains interviendront s'ils entendent du bruit ou repèrent un mouvement. Ils seront capables de suivre des empreintes de pas dans la neige, etc. On pourra choisir d'être invisible et d'éviter les gardes. Si le cœur nous en dit, on pourra aussi se montrer agressif et se battre à nos risques et périls. On se servira du bruit pour attirer un garde dans une direction, en cassant par exemple une bouteille. Du côté de la réalisation, La Grande Évasion propose 3 résolutions graphiques du 800x600 au 1280x1024. Le jeu étant prévu également sur consoles, les développeurs ne se sont pas foulés avec un moteur 3D à tomber par terre. Ce n'est pas monstrueux, mais loin des possibilités offertes par nos machines. Les déplacements ne sont pas très coulés, les décors se résument à quelques polygones. Le plus gros défaut de La Grande Évasion sera son côté très linéaire. Les actions à effectuer sont limitées dans le temps. Or si vous échouez à la dernière seconde, vous serez obligé de reprendre la mission depuis le début. Bref, le genre de gameplay qui saoule un peu à la longue.

iansolo




Vous apprendrez à vous faufiler entre les projecteurs.





On démarre nos aventures à bord d'un bombardier en flammes.



SOLDIERS OF LIBERTY

Avec la série des Hitman, les développeurs d'IO Interactive se sont spécialisés dans le shoot sanglant aux dialogues croustillants. Leur prochain titre, Soldiers of Liberty, devrait aussi faire la part belle à l'action. Sauf que, cette fois, on devrait en prime s'adjoindre les services d'une escouade de 12 coéquipiers, prêts à exécuter nos moindres ordres à la pression d'une touche du clavier.

L'univers de Soldiers of Liberty est un brin original. IO Interactive nous propulse, en effet, dans un monde alternatif où l'histoire aurait suivi un cours différent du nôtre. À l'issu de la Seconde Guerre mondiale, la Russie soviétique est devenue une super puissance bougrement agressive. De guerre en guerre, elle conquiert la totalité de la planète, exception faite des États-Unis qui continuent à résister à l'envahisseur. L'armée ricaine est aux prises avec les Soviets en plusieurs points du territoire. Certains États sont même déjà tombés sous la botte des cocos belliqueux. Dans Soldiers of Liberty, on incarne le rôle de Christopher Stone, un plombier new yorkais. Notre brave Christopher part bosser un matin pour découvrir que son client et son propre frère ont été kidnappés par les forces soviétiques. Hop ! votre sang de plombier mâtiné de Mario ne fait qu'un tour et vous décidez de tenter un truc pour les délivrer. Ce qui vous mène à entrer en contact avec la résistance locale dont le but est de coller une trempe aux Bolcheviks et reconquérir les rues de New York. Nom d'un moujik !

GENRE
Shoot tactique

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
IO Interactive

SORTIE PRÉVUE
Un jeudi en 2003

Soldiers of Liberty se joue en vue à la troisième personne. Vous savez, le genre de vue de derrière où on mate le cul de l'héroïne pendant toute la partie. Sauf que là, l'héroïne, c'est un plombier. Et faut voir le plombier. Un bel équipement qu'il manie notre gaillard : fusils d'assaut, pistolets, grenades, cocktails Molotov... La puissance de feu d'un croiseur et des flingues de concours qu'il se trimballe le Mario. Seulement, face à une armée entière, vous risquez de faire long feu. Après avoir atteint un certain niveau de charisme, matérialisé par un indicateur à l'écran, vous pourrez recruter des coéquipiers pour vous épauler dans votre opération de pacification par le vide. Au début de chaque mission, on se voit confier une série d'objectifs. Certains seront majeurs, comme reprendre une base aux mains des Soviets. D'autres plus mineurs, comme faire sauter une station-service pour couper l'approvisionnement ennemi. Mais chaque objectif réussi permettra d'engranger des points de charisme. Avec un charisme accru, vous pouvez recruter davantage de coéquipiers (jusqu'à un total de 12). Chaque clampin sera doté d'un équipement différent, ce qui le rendra plus adapté pour des situations particulières. Le principal étant qu'ils suivront vos ordres avec diligence et seront capables de survivre de leur côté.

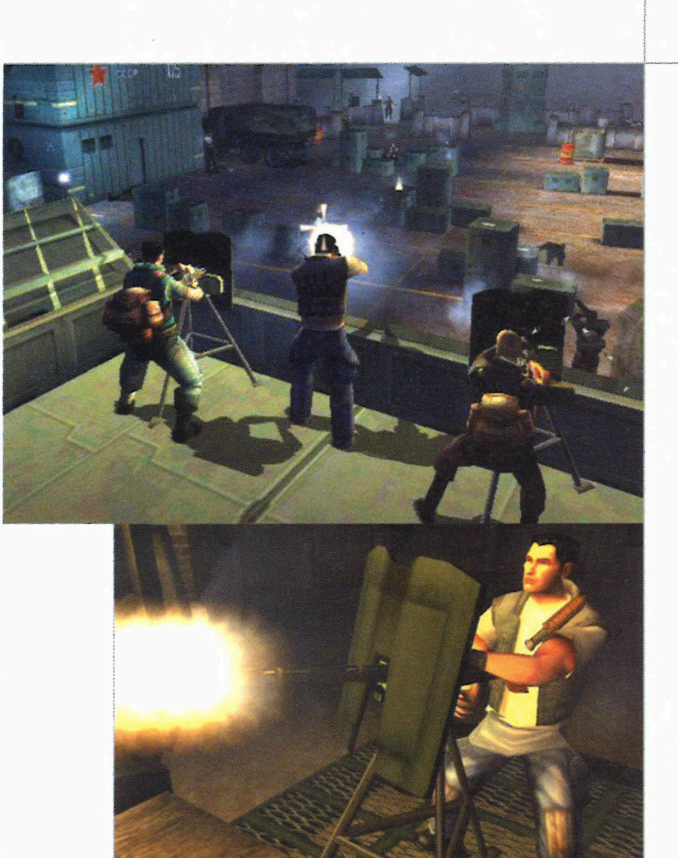


Attendez-vous à de belles parties de riot gun lors des missions en intérieur.



On pourra donner des ordres basiques à nos coéquipiers, comme Suivre, Repérer et Défendre.

Dans Soldiers of Liberty, les coéquipiers répondent au doigt et à l'œil. Il y a 2 moyens pour passer les ordres : soit en se mettant face à la direction souhaitée, soit en basculant en zoom en vue à la première personne (qui permet également de tirer avec précision sur l'ennemi), en plaçant le viseur sur une cible, puis en demandant aux coéquipiers d'y aller. On dispose de 3 ordres de base : Suivre, Repérer



Vos p'tits gars profiteront de la moindre mitrailleuse pour avoiner les cocos d'en face.

et Défendre. Avec la première commande, tous les coéquipiers vous suivent. « Repérer » envoie tous vos coéquipiers explorer dans une certaine direction. Si la zone est calme, ils vous feront un rapport. Dans le cas inverse, ils engagent tous les ennemis rencontrés. Enfin, après l'ordre Défendre, tous les coéquipiers protègent un point donné contre les attaques adverses.

New York, New Yoooork

Les jeux où on contrôle une escouade peuvent s'avérer compliqués à prendre en main. Ce ne devrait pas être le cas avec Soldiers of Liberty, tant les développeurs se sont évertués à rendre les choses simples. Vous pouvez spécifier à vos ailiers où se positionner simplement en regardant (ou en zoomant) dans la direction désirée avant d'appuyer sur la touche de déploiement. En pressant plusieurs fois la touche, vous envoyez plusieurs soldats. Facile. Une fois que les p'tits gars seront partis, ils se débrouilleront seuls, sans que vous ayez besoin de baby-sitter. S'ils croisent un ennemi, ils se mettront automatiquement à couvert. Si vous les envoyez à proximité d'une mitrailleuse, ils s'en serviront automatiquement pour vous couvrir alors que vous passez à l'attaque. Dans Soldiers of Liberty, il sera aussi possible de monter sur les toits pour avoir une vue plus générale du champ de bataille. Vos coéquipiers vous y suivront, si vous leur en donnez l'ordre.

On aura près d'une vingtaine de missions à exécuter, pour la plupart dans des zones urbaines étendues, même si certains niveaux nous mèneront dans des intérieurs plus exigus. Dans ce cas, vous pourrez compter sur vos hommes pour dégager les escaliers et vous couvrir en progressant dans les couloirs et les portes. Heureusement, dans plusieurs zones, il sera possible d'éteindre les lumières en tirant dessus, afin de représenter une cible un peu moins facile. Une fois parvenu sur les toits, vous pourrez utiliser avec plus d'efficacité le lance-roquettes et le fusil de snipe. Grâce au zoom de ce dernier, vous pourrez facilement déployer vos coéquipiers.



L'essentiel des missions de Soldiers of Liberty prend place à New York et ses alentours. On ira se balader à Manhattan, dans le Bronx, et dans le lot on devrait même pouvoir reconnaître certains monuments connus. La présence de barils et autres véhicules abandonnés prêts à exploser à la moindre sollicitation devrait nous permettre de causer des dommages sévères aux ennemis placés à proximité. Les pains de plastic C4 sur les cuves de carburant, c'est toujours le bon plan pour réchauffer les relations est-ouest. Vous découvrirez aussi qu'en détruisant certains ennemis particuliers vous pourrez changer le cours des missions suivantes, le jeu n'étant pas complètement linéaire. Une fois une mission terminée, vous aurez en effet le choix de la mission suivante. Supposons donc que vous ayez repéré un hélico bien pénible dans une des missions. Vous aurez peut-être intérêt à mettre celui-ci hors de nuire dans la mission précédente en le détruisant avant qu'il ne décolle. Enfin, vous voyez le topo. L'idée, c'est de nous donner envie de refaire les missions pour trouver les meilleures tactiques possibles.
Bref de bref, en attendant le test, Soldiers of Liberty s'annonce bien troussé pour les amateurs de shoot et d'action qui décoiffent.

iansolo







NO MAN'S LAND

Oh tiens, un RTS, ça alors, ça faisait longtemps. J'espère qu'avec lui les « strat temps réel », qui s'étaient quasiment éteints, vont enfin revenir à la mode.

Le background de No Man's Land prend place entre 1600 et 1900 dans le Nouveau Monde et, à l'instar de son collègue American Conquest, veut retracer l'histoire de la civilisation américaine de ses prémisses jusqu'au début du siècle. L'échelle historique comprise entre ces 2 périodes devrait offrir une progression technologique bien plus diversifiée que celles que l'on connaît d'habitude. Le jeu est donc un RTS tout ce qu'il y a de plus standard. Seulement, son game engine fait enfin figure de technologie présentable parmi la nuée de bouses 2D qui sortent à longueur d'années. On est ici en full 3D : on zoome, on dézoome d'une seule main, ce qui, avouons-le, procure un réel plaisir si l'on effectue l'opération plusieurs fois de suite. En fait, si la programmation n'est pas tip top niveau fluidité, on se retrouve quand même devant un bien beau produit, les missions avec les navires donnant notamment l'occasion d'admirer de superbes animations et les lumières quasi dynamiques contenues dans le jeu. Chose amusante, on peut voir des phases jour/nuit et été/hiver s'alterner pour faire varier un peu les décors.

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
CDV Software Entertainment

DÉVELOPPEUR
Related Designs Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Août 2003



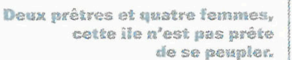
Un cocktail de bonnes idées !

Le tutorial commence sur les chapeaux de roues. On y incarne un Indien au moment où les premiers Espagnols débarquent sur le continent. Du gentil pacifiste qu'il est, la vie et le destin vont le transformer en héros et en chef de guerre. C'est beau, et on a un peu l'impression de regarder Arte. Heureusement, il y a plusieurs campagnes dans NML situées à des périodes historiques très variables ainsi que des thèmes de mission qui changeront quelque peu du simple « tuer/massacrer ». Dans certaines d'entre elles par exemple, il faudra explorer la terra incognita ou même construire une voie ferrée reliant l'est à l'ouest. À ce titre, on trouvera d'ailleurs un mode réseau unique, le Railway Construction Challenge, qui consistera à ruiner les efforts de l'empire ferroviaire concurrent (via des sabotages) afin de mieux monter le nôtre. Parmi les ethnies jouables, on rencontra les Espagnols, les Britanniques, les patriotes (américains donc) et les colons. Les Indiens eux-mêmes ne seront bien sûr pas oubliés et on constate avec délice qu'ils existent en 2 parfums différents : les Indiens des plaines et les Indiens des forêts (un peu plus sucrés), 2 cultures que l'on devine par avance comme étant fondamentalement distinctes. Aux unités normales viendront s'ajouter des super héros et autres forces d'élites dotées de pouvoirs attitrés. Certains d'entre eux pourront aussi utiliser des armes de destruction massive sous la forme de divers virus qui viendront dépeupler les indigènes des zones visées.

Bob Arctor



Le moteur graphique est superbe, quoique assez lent dans la preview reçue.



Deux prêtres et quatre femmes, cette île n'est pas prête de se peupler.





Our people are under attack!

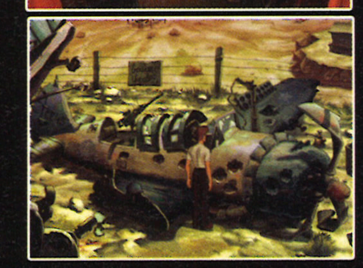
La campagne « maritime », un grand moment de bonheur pour les amateurs de bateaux.

Envie d'une *belle* aventure pour l'été ?









Plébiscité par la presse et les joueurs, Runaway marque le grand retour du jeu d'aventure. Un jeu digne héritier des classiques du genre avec une réalisation et un ton d'aujourd'hui. Un scénario riche, un humour omniprésent, des personnages et des dialogues délirants en ont déjà fait un jeu incontournable !

www.runaway-lejeu.com







TONY TOUGH

and the night of

Roasted Moths

Si vous avez fini Runaway et que vous en voulez encore, découvrez sans plus attendre Tony Tough dans une aventure bourrée d'humour et d'énigmes délirantes. Dans la plus pure tradition du genre, Tony Tough avec son humour adulte, ses graphismes cartoon et ses nombreux personnages déjantés, vous promet une aventure culte !

WWW.TONYTOUGH.COM

CD PC

noos

PRO GRAPH RESEARCH







Eh bien voilà, Republic tourne sur ma machine. Bon. Que dire ? Ça fait 2 ans qu'on attend ce titre, et il a déjà alimenté quelques conversations houleuses entre journalistes de la presse spécialisée. Certains disaient que ça allait enfin être un jeu différent, un jeu « révolutionnaire » qui nous permettrait de faire autre chose que de tirer sur des aliens à coups de lance-roquettes. D'autres n'y croyaient pas du tout, persuadés qu'aucun jeu vidéo ne pourra jamais reproduire les subtilités de la politique. D'autres enfin, comme moi, picoraient des cacahuètes en se demandant : « Bon, quand est-ce que ça se termine, ce voyage de presse ? » Enfin bref, c'est bien cela l'ambition de Republic : recréer la scène politique d'un petit État imaginaire avec ses coups bas, ses trahisons et ses luttes d'influence. Pour cela, on se retrouve dans la peau d'un jeune citoyen de Novistrana, une ex-république soviétique imaginaire qui, à son indépendance, est tombée sous le joug d'un gros dictateur stalinien. Parce qu'il a vu ses parents disparaître dans les geôles de la police d'État, notre héros est en colère. Alors il veut se venger, devenir calife à la place du calife, former un parti politique et renverser le dictateur.

Il n'y aura pas vraiment une foule de piétons dans les rues, mais chaque citoyen qu'on croisera aura un nom, une activité et pourra donner des infos sur son moral ou l'état de la ville.



GENRE
Gestion politique

ÉDITEUR
Eidos

DÉVELOPPEUR
Elixir Studios

SORTIE PRÉVUE
Été 2003

REPUBLIC : THE REVOLUTION

La ville d'Ekaterine sera la première ville à conquérir du jeu, qui en comptera 6 au total.

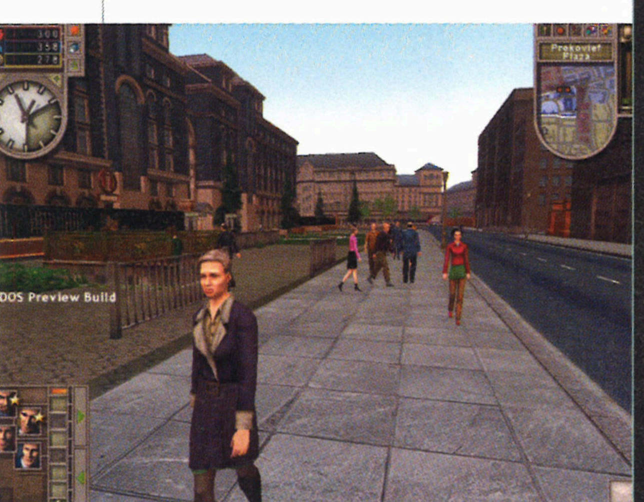
Appuyez sur « Lavage de Cerveau »

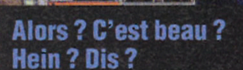
Republic ne ressemble à aucun autre jeu auquel nous avons déjà joué. On pourrait baptiser ce nouveau genre « gestion politique ». Ça n'est pas vraiment un « Theme quelque chose » ni un « Sim Machin », c'est vraiment à part. Le mieux pour vous le faire comprendre est de vous décrire un début de partie classique. Après un questionnaire de personnalité qui permettra de déterminer les différents stats du perso (charisme, motivation, présence physique...), on arrivera sur la carte d'une ville en vue de dessus. Là, il faudra commencer à recruter les premiers membres de la faction qu'on vient de créer. Le jeu est divisé en journées, elles-mêmes divisées en 3 segments : matin, après-midi et soir. Sur chaque segment, on peut assigner une action au héros ou à chacun des autres membres de la faction. La première action sera donc « Chasse à l'homme », il va falloir aller convaincre des membres influents de la ville de rejoindre votre camp. Cela se fera en localisant leur icone sur une carte satellite de la ville, puis en leur donnant rendez-vous dans un endroit discret genre bar ou restaurant. Le jeu passera alors en 3D et l'on verra les 2 protagonistes

se lancer dans une sorte de joute oratoire. Ce sera un mini-jeu assez basique dans lequel il faudra attribuer des points à différents « arguments » et essayer de deviner la réaction de l'adversaire. Pas de quoi se péter un neurone, ce sera à peine du niveau pierre/feuille/ciseau. Lorsqu'on aura réussi à convaincre un bonhomme, il adhérera à la faction et on pourra lui assigner des actions pour les prochains tours. Il rapportera aussi des « ressources » qui pourront être dépensées dans les actions à venir : recours à la force physique, influence politique et argent. Vous devinez qu'en recrutant un gros cogneur, il vous filera plein de points de force physique, tandis qu'un industriel de la ville vous rapportera plutôt de l'argent à chaque tour... Une des principales activités du jeu consistera d'ailleurs à découvrir les membres les plus importants des factions adverses et à les retourner en utilisant des actions comme « Intimidation », « Corruption », ou « Lavage de Cerveau ».

La politique du clic

La bêta-version fournie par Eidos était loin d'être complète. Des tas d'actions ne sont pas encore implémentés : impossible par exemple de déclencher des grèves, des émeutes ou une vague de crimes dans la ville. Néanmoins, l'éventail des possibilités est déjà vaste.
À chaque nouveau tour de jeu, au fur et à mesure du succès des actions précédentes, de nouvelles actions deviennent disponibles contre un certain montant des 3 ressources décrites plus haut.
On pourra par exemple libérer des prisonniers politiques en achetant leurs geôliers, organiser des campagnes d'affichage, collecter de l'information sur un district particulier de la ville pour y localiser les notables, payer les journalistes pour faire de la propagande, etc.





Alors ? C'est beau ? Hein ? Dis ?

Je me souviens encore, il y a 2 ans, lorsque le jeune créateur de Republic, Demis Hassabis, élève spirituel de Peter Molyneux, nous parlait du moteur graphique de son jeu. Il nous annonçait que son programmeur 3D était « aussi bon que John Carmack » et que les décors pourraient afficher « une infinité de polygones ». Pourtant, ce que nous avons aujourd'hui à l'écran est très banal. Bien que la carte 2D avec ses icones soit nettement plus pratique, on pourra se balader en caméra libre dans la ville. On découvrira alors des bâtiments correctement détaillés, nantis de textures plutôt jolies, mais les piétons avec leur animation toute raide feront un peu tache. De même, le manque de véhicules ne devrait pas contribuer à donner beaucoup de vie à cette cité. Bref, on sera loin de l'ambiance qu'on peut ressentir en zoomant au maximum sur une ville de Sim City, ou en survolant un quartier de GTA3... À noter aussi : l'effarante durée des temps de chargement, qui s'éternisent pendant plus de 3 minutes à chaque début de partie. Certes, le code est susceptible d'être optimisé d'ici la sortie du jeu.

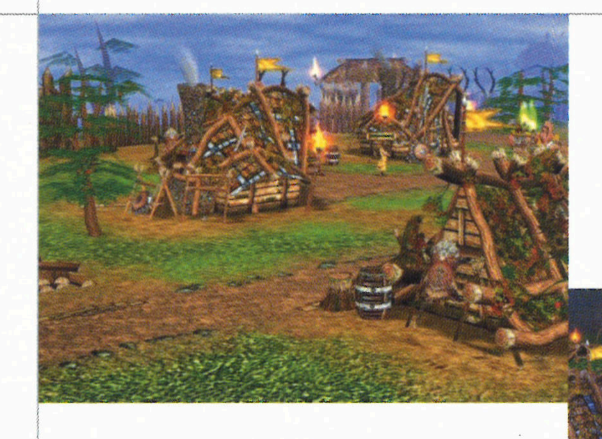





L'interface ne sera pas forcément évidente à prendre en main.

Il y aura toujours plusieurs chemins différents, plusieurs pistes à suivre jusqu'à la conquête totale de la ville. On pourra par exemple profiter des faiblesses particulières d'un membre d'une autre faction, maximiser son influence sur un syndicat ou se lier avec les gangsters et faire régner la terreur. Alors maintenant, est-ce que tout ça est vraiment fendard ? Est-ce qu'on s'éclate comme des bœufs à manipuler tout le monde et à se comporter comme une crapule ? Est-ce que le jeu propose un challenge intellectuel vraiment stimulant ? J'avoue qu'après avoir passé quelques heures sur Republic, je n'ai pas ressenti la moindre excitation. C'est très cérébral, très lent, très austère, et on n'a pas vraiment la sensation d'être le chef flamboyant d'un parti plein d'avenir. Le parcours politique semble même un peu balisé, suivant toujours le même schéma : on recrute 2 ou 3 bonshommes, on enquête sur différents quartiers de la ville et on saisit les opportunités (corruption, chantage, grève, propagande...) qui s'y trouvent en cliquant dans les menus qui apparaissent. Il faut dire que nous n'avons pu jouer qu'en mode Easy sur la première ville de la campagne, qui en comptera 6. En gros, nous n'avons vu que 15 % du jeu grand maximum, c'est difficile de se faire un avis définitif là-dessus. On va donc patiemment attendre le test, avec tout de même une pointe de scepticisme.

ackboo



KNIGHT SHIFT

En matière de Prince, on connaissait déjà les gâteaux au chocolat... Mais c'est plutôt la destinée d'un Prince médiéval que nous confie Zuxxez dans Knight Shift, un mélange de stratégie temps réel et de jeu de rôle. Knight Shift a été développé par Reality Pump Studios pour Zuxxez Entertainment. Vous vous souvenez peut-être de Reality Pump Studios puisque ces joyeux drilles nous ont déjà concocté par le passé Earth 2150 et Moon Project, 2 chouettes jeux de stratégie temps réel prenant place dans des univers futuristes. Aujourd'hui, changement de registre. Knight Shift nous embarque dans un Moyen-Âge humoristique pour un mélange de RTS et de jeu de rôle. Comme nous le découvrons dans la séquence d'images de synthèse d'introduction, Knight Shift a pour décor un monde médiéval un peu particulier. L'ambiance oscille entre cartoon pour la jeunesse et humour un peu plus décalé pour un public plus mature. Le menu de démarrage nous propose une campagne centrale qui va nous entraîner tout au long de 24 missions. La campagne suit un scénario éminemment classique : le Prince John devra vaincre un méchant magicien avant de retrouver la place qui lui revient sur le trône du royaume. Dans cette partie, Knight Shift n'est pas sans rappeler un certain Dungeon Siege. Notre brave Prince John se balade benoîtement de forêts en villages, affrontant la faune locale constituée de quelques loups et accomplissant moult quêtes pour les péquenots du coin. La gestion de l'inventaire et des caractéristiques du personnage se limite à la plus simple expression. Un môme de 5 ans devrait donc s'en sortir haut la main. Plus loin dans la campagne, les choses se compliquent un brin. Le brave prince John a fait des rencontres en chemin et il est désormais accompagné d'une petite troupe de suivants. Avec plusieurs personnages à commander, des villes à découvrir et un embryon d'économie à gérer, le gameplay de Knight Shift se décale vers celui d'un STR. Sans trop perdre de son parfum de jeu de rôle non plus. Le système de gestion de ressources est quand même assez rudimentaire, les vaches formant la principale ressource, meuh ! Les unités que l'on contrôle ne sont pas interchangeables, chacune disposant de sa propre personnalité. Les quêtes et autres diversions ne manquent pas non plus. En fait, ce genre de gameplay composé d'exploration, d'aventure et d'éléments de stratégie n'est pas sans rappeler un Warlords en temps réel. Enfin, de loin. Mais les développeurs ne se sont pas arrêtés là. En complément, le menu principal nous offrira 2 autres modes de jeu. Le mode Escarmouche se concentre sur la partie stratégique de Knight Shift. Le développement du personnage et l'exploration sont mis de côté pour se focaliser uniquement sur la gestion de ressources et les combats. Le second mode met l'emphase sur la partie jeu de rôle au détriment des éléments stratégiques, ce qui nous mène à une sorte de clone de Diablo. Plusieurs classes de personnages seront donc proposées (archer, chevalier, barbare, une sorcière en déshabillé vaporeux...) et on écopera au passage d'un contrôle plus précis sur l'armure, les armes et la gestion de l'inventaire. Pour compléter le tableau, Knight Shift comprendra également un mode multijoueur et un éditeur de niveaux, qui n'étaient pas complètement implémentés dans cette version Bêta. Côté réalisation, le jeu est doté d'un moteur 3D correct rehaussé de petits effets sympas (éclairages T&L, eau réflective...) et d'une musique très réussie. Reste à voir si ce drôle de mélange saura nous emballer.

Bob Arctor

GENRE
JDR/STR

ÉDITEUR
Zuxxez

DÉVELOPPEUR
Reality Pump Studios

SORTIE PRÉVUE
Fin 2003







Un village moyenâgeux au temps du Prince John...

EUROPA UNIVERSALIS :
LES GUERRES DU NORD

GENRE
Stratégie temps irréel

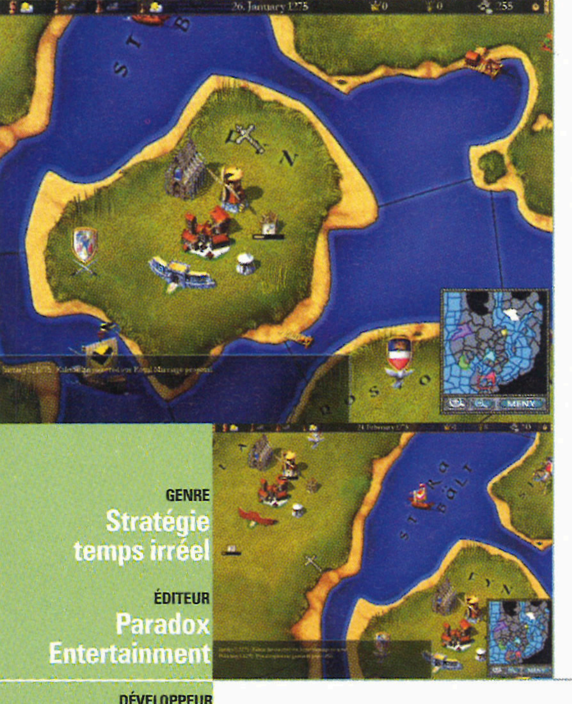
ÉDITEUR
Paradox Entertainment

DÉVELOPPEUR
Paradox Entertainment Suède

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2003

Ultime avatar d'Europa Universalis, les Guerres du Nord proposera les mêmes principes de jeu à quelques trucs près, mais à une échelle beaucoup plus petite, celle des pays scandinaves. Quelques dizaines d'années après leur création, bien peu de gens connaissent les subtiles différences entre la Norvège, la Suède et le Danemark. Il faut se l'avouer, les 3 pays ont de nombreux points communs : leur langue est incompréhensible par la plupart des humains et leurs pratiques sexuelles sont très libérées, ce qui nous amène à un taux de suicides affolant chez les jeunes, sans doute en relation avec la consommation clandestine du hareng frelaté. J'ai le souvenir de m'être rendu à Oslo pendant un voyage de presse (mémorable comme vous pouvez l'imaginer) et d'avoir traversé cette capitale de long en large en moins d'une heure, m'arrêtant au passage dans un fast-food pour commander mon premier menu hamburger à 75 balles. Je me souviens également, décidément quelle mémoire, m'être demandé si ces pays avaient vraiment eu une histoire avant la Seconde Guerre mondiale (ndlr : quelle culture). Le but de la Guerre du Nord pourrait être celui-ci : nous narrer les trépidantes gestes médiévales qui se sont déroulées entre tous ces royaumes un peu méconnus en Europe. La série des Europa Universalis se distinguait par son échelle stratégique prenant en compte ces aspects aussi bien politiques que religieux et militaires. Le deuxième opus a encore étendu ces possibilités qui ont atteint leur point culminant dans le très complexe mais néanmoins très passionnant Hearts of Iron. Europa Universalis : Les Guerres du Nord semble, au contraire, prendre toute cette complexité à rebrousse-poil. Dans la bêta testée, on ne voyait pas le dixième de l'interface un peu fouillis des anciens titres se pointer sur le côté de l'écran. En fait, seuls étaient disponibles des menus sur les unités et les buildings ainsi qu'une carte radar. Le monde, lui, centré sur les pays nordiques, offre bien plus de détails qu'auparavant. Les comtés (qui doivent certainement avoir un autre nom comme « Dgnufdrj ») ont des frontières précises et sont généralement bourrés de petits royaumes aux noms étranges et extraterrestres (peut-être même suédois). Ce sont ceux-là mêmes qui remplaceront les pays neutres auxquels nous sommes habitués dans les autres chapitres de la série. Graphiquement, cela n'a pas changé d'un iota, mais l'échelle nous fait plus penser à une sorte de Heroes of Might and Magic de par les couleurs et les buildings qui recouvrent le terrain. Côté gameplay, aucun changement majeur n'est à signaler si ce n'est qu'un recrutement de chevaliers est prévu dans les features. Comme dans les autres jeux, chaque tour pourra nous offrir son cortège d'événements historiques qui pourront venir modifier un peu la campagne.

Bob Arctor





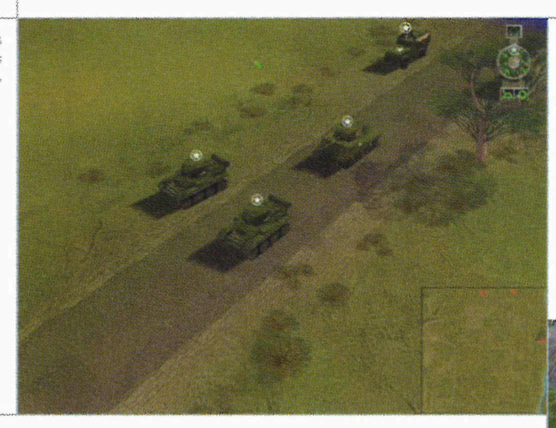
Une intéressante phase de diplomatie avec le célébrissime Kalmar Lan, portier de boite de nuit à Trondheim.





Un terrain qui ressemble aussi bien à HOMM qu'à l'ancien Europa Universalis.

Je me suis toujours demandé si on pouvait se niquer les oreilles en soufflant dans ce genre de trompette.


Les formations resteront intactes après un mouvement.

Cette croix teutonne tournoyant autour de l'immeuble indique que celui-ci est occupé par vous savez qui.

WORLD WAR II : FRONTLINE COMMAND

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Koch Media

DÉVELOPPEUR
The Bitmap Brothers Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Août 2003



Et hop, un RTS, un de plus, mais cette fois-ci, petite surprise, puisqu'il a été concocté par les frères Bitmap.

Le gameplay de Frontline Command se situe entre celui d'un strat temps réel classique et d'un Soviet Strike. En vérité, l'action est très rapide et on peut parfois remplir tous les objectifs d'une mission en moins d'un petit quart d'heure. Si la campagne semble être plutôt passionnante, agrémentée de cartes assez diverses et très larges, on risque quand même de regretter le fait que perdre des hommes soit aussi peu sanctionné de mission en mission. S'ils gagnent de l'expérience, ce n'est pas assez représenté pour influer sur quoi que ce soit, tout du moins dans la bêta reçue. En bref, on reste plus dans l'action que dans la stratégie en bonne et due forme. Pourtant, à l'instar de Blitzkrieg sorti le mois dernier, l'aspect ludique du RTS ne fait pas oublier quelques caractéristiques historiques dont sont dotés les véhicules et les hommes. Si les portées des différentes armes ne sont pas tout le temps réalistes, on trouve tout de même des utilisations assez conformes de chacune de celles-ci : les mortiers doivent s'aligner et se déployer pour tirer, les tourelles de certains gros chars sont tellement lentes qu'elles mettent des heures à acquérir une cible. Avec ce genre de détails respectés, on se retrouvera obligé d'employer des stratégies assez réalistes avec tel ou tel type d'unité. Les maps, comme dit plus haut, sont bien immenses. Lorsqu'on dirige un groupe de l'aéroportée, on se retrouvera largué au beau milieu de la carte mais il n'est pas rare que, par la suite, on puisse se retrouver avec des renforts arrivant par les routes. Le pathfinder des soldats est assez performant même si les waypoints qui se placent automatiquement, lorsqu'on leur demande d'aller d'un endroit à un autre, empruntent des chemins un rien étranges.

Ici, on est dans le monde fascinant de la full 3D, on peut tourner le plateau dans tous les sens, et zoomer comme une grande folle à quelques mètres de nos unités. Le seul défaut émane des textures paraissant un peu fadasses, voire carrément floues en ce qui concerne le terrain. Il faudra donc s'approcher du sol pour enfin avoir droit aux détails qui sont bel et bien présents mais invisibles de loin. Le moteur graphique, sans afficher des performances spectaculaires, tourne avec tous ses détails à fond sur un 1 200 MHz sans trop de problèmes. La musique et les bruitages sont deux des composantes particulièrement réussies du reste du jeu. La bande-son est digne des vieux films de guerre tout comme les ambiances. En deux mots : World War II Frontline Command ne sera peut-être pas le Bitmap Brothers inoubliable dont les fans auraient pu rêver. Même si le jeu semble infiniment supérieur à un Z, il demeure assez modeste dans ses prétentions et offrira certainement quelques moments de bonheur aux fans du genre. Rendez-vous pour le test.

Bob Arctor

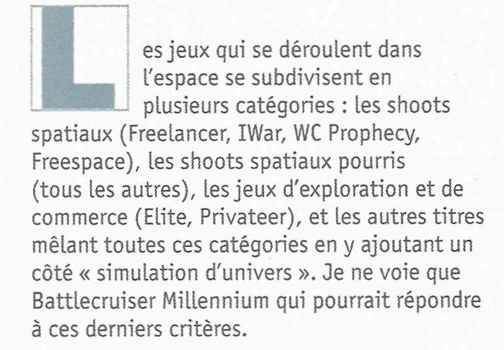
Certains véhicules peuvent franchir tel ou tel type d'obstacle. Le fantassin, lui, est haies-proof.




Les attaques de bunkers, des moments toujours bien rigolos en perspective.



L'un des vaisseaux pilotables. Un battlecruiser d'ailleurs.



BATTLECRUISER MILLENNIUM

GENRE
Simulation Spatiale

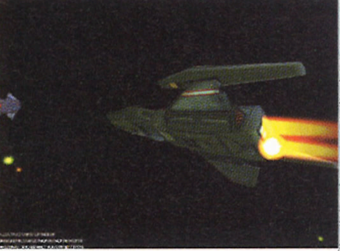
ÉDITEUR
Dreamcatcher

DÉVELOPPEUR
3000 AD
États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Août 2003

Les jeux qui se déroulent dans l'espace se subdivisent en plusieurs catégories : les shoots spatiaux (Freelancer, IWar, WC Prophecy, Freespace), les shoots spatiaux pourris (tous les autres), les jeux d'exploration et de commerce (Elite, Privateer), et les autres titres mêlant toutes ces catégories en y ajoutant un côté « simulation d'univers ». Je ne voie que Battlecruiser Millennium qui pourrait répondre à ces derniers critères.

Rappeler l'histoire de la série des Battlecruiser est incontestablement une source d'ennuis pour tous ceux qui nous lisent. Toutefois, pour résumer, sachez que Derek Smart, son auteur, avait eu maille à partir avec Gametek qui avait publié son jeu bien avant qu'il soit prêt, lui collant ainsi une très mauvaise réputation. Pour se venger, Smart, qui est un petit futé (oh la vanne) et qui avait les droits sur son jeu, a décidé de le mettre en download sur le Net pour gratos. Depuis lors, il bosse sur BC Millennium avec une équipe de programmeurs disséminés aux quatre coins du monde (et avec lesquels il ne communique que par email) et a enfin réussi à assembler son chef-d'œuvre, il y a déjà plus de 2 ans. Oui, vous avez bien lu, 2 ans, ça fait long et vous vous demandez si le jeu a encore un intérêt. Pour couper court au plus vite avec les choses qui fâchent, sachez que BC Millennium fait bien son âge, graphiquement parlant, voire bien plus vieux. En fait, il ressemble plus à un Freelancer avec des effets en moins qu'à des titres comme IWar ou Eve Online. Mais si BC Millennium n'avait été que ça, le bêta-test se serait arrêté net ici, j'aurais éteint ma bécane, peut-être lancé un défrag de mon disque D: avant et serais allé me coucher. Seulement voilà, Battlecruiser est un titre important ne serait-ce que par les possibilités qu'il offre au tout-venant.



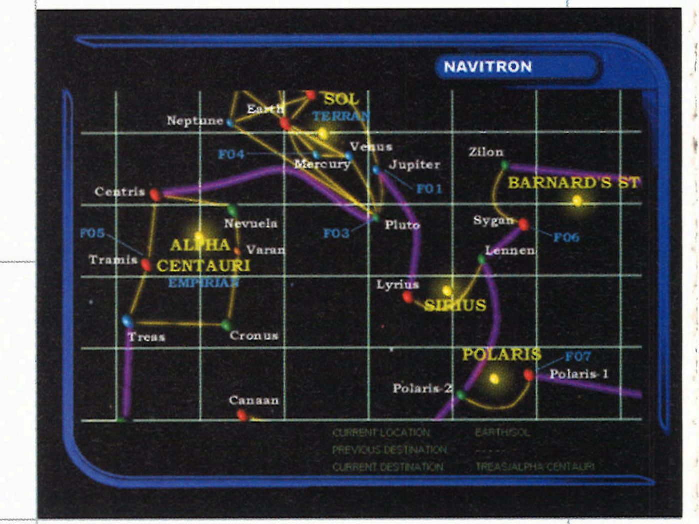
Des graphismes minimalistes mais qui entachent à peine la profondeur du jeu.

Des menus, sous-menus, et sous-sous-menus. Voilà pour l'essentiel.

Un cocktail de potentialités

BCM va nous offrir l'occasion de commander un « capital ship » grand comme un Star Destroyer. Dans les Star Trek, ils aiment donner des ordres compliqués comme « inversez les polariseurs de phase et le flux plasma ». À quelques mots près, on pourra faire des choses aussi compliquées et même plus. On pourra par exemple ordonner à notre second de grimper dans une navette pour aller atterrir sur une planète, voire y poser notre propre vaisseau, sortir de celui-ci et aller se balader sur sa coque extérieure pour ensuite prendre un véhicule à roues et explorer l'endroit. Dès les premières minutes de jeu, BCM surprend par son immensité mais aussi par sa complexité. Il faudra de très longues heures d'exploration à travers une interface assez pauvre pour commencer à avoir une bonne idée du monde qui s'ouvre à nous. Plus rebutant encore pour certains, tout se passe en temps réel. Alors préparez-vous à faire de longues balades pour aller d'un point à un autre et à patienter pour voir vos ordres exécutés. Un jeu différent, qu'on vous dit !

Un univers immense où toutes les planètes peuvent être explorées.



C'est dans longtemps, mais y a mieux

En fait, la mauvaise nouvelle est là : allez dans le cahier de l'E3 de ce numéro de Joystick et admirez les screenshots de Battlecruiser Generations. Oui, c'est bien le même jeu mais avec des graphismes enfin à la hauteur. Alors quoi faire : prendre son pied dans un environnement graphique très moyen ou prendre son mal en patience et attendre de nombreux mois la sortie de Generations ? C'est à cette difficile question existentielle que le test répondra, et avec talent.

Bob Arctor



Téléphones compatibles: Alcatel, LG, Motorola, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium... Détails: www.persomobiles.fr.

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 70 2001**, entrez la référence de la sonnerie (ex: **56072**), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: ✦30 Reggae..**1563**. Vous pouvez choisir parmi 30 autre sonneries Reggae en appelant le **0899 70 2001** et en saisissant la référence **1563**.
CATALOGUE COMPLET: Des milliers d'autres sonneries par téléphone au **0899 70 2001**, ou minitel **3617 PERSOMOBILES**, web **www.persomobiles.fr** ou wap **wap.persomobiles.fr**.



2 Exclusif! TOUTES NOS SONNERIES SONT HIFI - POLYPHONIQUES!

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le **vrai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif: toutes les sonneries de persomobiles seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones polyphoniques: Alcatel 511 512 525 715 **Ericsson** T300 T302 T310 P800 P802 **LG** 7000 7200 **Motorola** C330 C333 C336 C350 T720 **Nokia** 3510 3510i 3650 5100 6100 6200 6610 6650 6800 7210 7250 7650 **Orange SPV Panasonic** GD67 GD87 **Sagem** myX-5 myX-6 **Samsung** S100 T100 V200 S300 T400 A800 **Siemens** C55 S55 **Toshiba** TS21i...

LE TOP
Coca Cola 2003-Chihuahua 54121
In da club 54158
8 mile-Lose yourself 55215
La soupe aux choux 56040
Bump bump bump 54113
Le flic de Beverly Hills 56076
Dr. Hannibal 54123
Satisfaction 54114
Les bronzés font du ski 56948
Mission Impossible 56635
Hey sexy lady 54388
Plantation 55128
L'exorciste 56740
Live is life 54485
Le parrain 56072
Cry me a river 54177
1er gaou 56485
Matrix-Wake up 55763
Ghost 54095
La beuze-Le frunkp 55210
Paris latino 55162
Art de rue 55607
Les Simpsons 56615
Ma liberté de penser 54315
Amélie Poulain 56633
Dernière danse 54382
Belsunce breakdown 56612
Jenny from the block 55131
Without me 56143
Marie 55818
✦Le Top 20 permanent 1599

RAP / RNB
03 Bonnie and Clyde 55305
113 fout la merde 55604
1m73, 62 Kg 56078
5.9.1 56303
À demi nue 56101
Addictive 55021
All I have 55354
Always on time 55881
Another day in paradise 56083
Apocalypse flow 55042
Are you ready 55017
Are you that somebody 55687
Art de rue 55607
Assassin de la police 55299
Assez NEW 54410
Au nom de la rose 56494
Avec classe 55024
Avoir des potes 55289
Bad boy for life 56086
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Beautiful NEW 54511
Because I got High 55233
Belsunce breakdown 56612
Big up NEW 54538
Bills, bills, bills 55884
Bisso na bisso 55398
Black suits comin' 55567
Block party 55777
Bomba 2002 56302
Boom boom 55051
Boy, I need you NEW 54324
Break ya neck NEW 54378
Bump bump bump 54113
Business 55939
California Love 54245
Cendrillon du ghetto 56622
Changes 54247
Cleaning out my closet 55672
Clint Eastwood 56644
Come with me 56691
Destinée 56084
Diamant noir 55775
Dilemma 55917
Don't know what to tell ya 55496
Don't mess with my man 54190
Dr. Hannibal 54123
Du rire aux larmes 56080
Elle donne son corps avant son nom 55609
Enfants du ghetto 55077
Ensemble 55833
Family Affair 56799
Family portrait NEW 54510
Foolish 56315
Forgot about Dre 54249
Freestyler 55582
Frotti-frotta 55474
Full moon 56053
Funky cops-Let's Boogie 55898
Gangsta's Paradise 56685
Give me the light 54070
Gravé dans la roche NEW 54456
Guatanamo NEW 54535
Hey ma 55153
Hey sexy lady NEW 54388
Hidden agenda 55643
I believe I can fly 55715
I Can 54138
I got 5 on it 56689
I know what you want NEW 54373
I need a girl 56301
I'll be missing you 55430
I'm gonna be alright 55572
If I could go 54248
In da club 54158
Je danse le mia 56145
Jenny from the block 55131
Keep this fire burning 54153
Killing me softly 56362
L'âme soeur NEW 54488
La playa 55377
La tribu de Dana 56473

RAP / RNB (suite)
La vengeance aux deux visages NEW 54457
Laisse pas trainer ton fils 55632
Le bilan 55954
Le mur du son NEW 54497
Le son des bandits 56054
Ma Benz 55287
Make it clap NEW 54384
Match nul NEW 54501
Mesmerize NEW 54321
Miss california 56646
Nuff Respect 56487
Oh boy 55923
One minute man 55885
Petit frère 55610
Pris pour cible 55950
Promise NEW 54527
Qu'est-ce tu fous cette nuit NEW 54172
Qui est l'exemple 56906
Qui veut la peau de mon Crew 55288
R n'b 2 rue 56621
Real slim shady 56618
Regulate 56693
Ring ding dong 54244
Rock Superstar 56686
Scandalous NEW 54492
Sing for the moment NEW 54520
Stan 56634
Still D.R.E. 54246
Street life 55499
Strength of a woman NEW 54539
Survivor 56637
The boy is mine 56099
The next episode 56632
The truth NEW 54513
This i promise u NEW 56078
Through the rain 55036
Tout le monde le fait NEW 54534
Trop 2 peine 54206
Tu me plais 55623
U remind me 56770
U-turn 55653
Une femme avec une femme NEW 54514
Walking away 56619
We need a resolution 56085
What's love 56047
What's your flava 55910
Without me 56143
Yeah you know it NEW 54487
✦220 Rap! 1554

POP / ROCK
A thousand miles 56474
Aces high NEW 54407
Africa 55956
All apologies 54141
All of my love NEW 54413
All the things she said 55136
Another one bites the dust 55113
Asche zu asche NEW 54314
Back in black NEW 54392
Bad boy NEW 54455
Ball and biscuit NEW 54335
Basket Case 55791
Beat it NEW 54278
Beautiful NEW 54511
Billie Jean 56202
Black Celebration 55699
Black dog NEW 54414
Black or white 55711
Blackened 54134
Bohemian rhapsody NEW 54124
Boys don't cry 55124
Brick shithouse NEW 54312
By the way 56555
Californication 56760
Can't stop 54205
Can't stop loving you 55221
Clocks NEW 54312
Close to me 55141
Cocaïne 56281
Come as you are 55713
Come undone NEW 54430
Complicated 55764
Creep 56329
Cry me a river 54177
Dirty Diana 56913
Du hast 55281
Enter sandman 55654
Every breath you take 55817
Every you every me NEW 54282
Everything I Do NEW 54519
Fear of the dark NEW 54408
Feel 56151
Flash Dance-She is a maniac 55149
Freedom NEW 54458
Girls 54257
Happy? NEW 55196
Hard as a rock 55301
Hell bells 55273
Hello NEW 54228
Highway to hell 55688
Hotel California 56765
How you remind me 56559
Hunter NEW 54401
I drove all night NEW 54306
I want your sex NEW 54403
I'd do anything NEW 54431
I'll be yours NEW 54393
I'm with you NEW 54515
Ich will NEW 54385
If you're not the one NEW 54399
Imitation of life NEW 54427
In the end 54219
In too deep 55782
Just like a pill 55044

POP / ROCK (suite)
Ka-ching ! 54232
Karma police 55280
Kashmir NEW 54415
Killing in the name NEW 54461
Last night NEW 54474
Life on mars? 55461
Lifestyles of the rich and famous NEW 54275
Like I love you 55008
Lithium 54146
Live is life NEW 54485
Man on the moon NEW 54428
Maria Maria 55595
Master of puppets NEW 54132
Midas touch NEW 54532
Miss you 55659
Mobscene NEW 54490
Moby Dick NEW 54416
Move your Feet NEW 54390
My december 54220
New born 54137
New year's day 56763
Nikita NEW 54456
Nothing else matters 54135
Objection 55780
Ojos asi NEW 54540
One NEW 54524
Paint it black 55750
Peace sells NEW 54420
Plasticine NEW 54284
Points of authority 54221
Raining blood NEW 54432
Ramble on NEW 54417
Rape me 55349
Riders on the storm NEW 54512
Run to the hills NEW 54409
Russians NEW 54467
Seven nation army NEW 54334
Shattered Dreams NEW 54504
Silent running NEW 54316
Sk8er boi 54159
Slave to love NEW 55653
Smells like teens spirit 55530
Smoke on the water 55427
Smooth criminal NEW 54280
Somewhere I belong 54222
Sonne NEW 54374
Sorry seems to be the hardest 55475
Sotto i raggi del sole NEW 54516
Sound of the underground NEW 54386
Stairway to heaven 56790
Stardust NEW 54478
Still loving you 56786
Still waiting NEW 54433
Stilt NEW 54421
Summer song NEW 54412
Sunday bloody sunday 56762
Sunrise NEW 54543
Take you there NEW 54313
Tangerine NEW 54418
Thank you NEW 54402
The bitter end NEW 54283
The call of Ktulu 54133
The one NEW 54383
The power of love NEW 54310
The rock show 55692
The unforgiven 54136
The wicker man NEW 54406
Thriller NEW 54277
Thunderstruck NEW 54393
TNT NEW 54394
To the one I love NEW 54429
Trashed NEW 54544
Trouble NEW 54397
Turn me on NEW 54533
Wake me up before you go go NEW 54470
Wake up call NEW 54499
We are the champion 56764
We are the world 55085
We want peace NEW 54528
Whole lotta love NEW 54419
With my own two hands NEW 54161
With or without you 55655
Year 3000 NEW 54436
Yellow NEW 54398
Yesterday 56913
You rock my world 56800
✦440 Pop/Rock! 1561

ROCK FRANÇAIS
Apologie 54047
Ça c'est vraiment toi 56120
Cendrillon 56122
Clandestino 56179
Dernière danse NEW 54382
Du soleil à la toque NEW 54546
J'ai demandé à la lune 56096
J'y suis j'y reste 55229
Je fume pu d'shit 55298
Jeune et con 55779
L'aventurier 55622
La bombe humaine 55162
Lambé an dro 54048
Le chemin 55056
Le grand secret 54176
Le vent nous portera 56769
Mala Vida 56178
Manu chao NEW 54391
Maso boy NEW 55753
Réveille-toi NEW 54482
Salut à toi 56182
Superstar NEW 54331
Sur la Route NEW 54493
Tostaky 54054
Tout le monde me dit NEW 54395
Tu vois loin NEW 54403

Un homme pressé 55391
Un jour en France 56383
✦80 Rock Français 1548

VARIÉTÉS
3ème sexe NEW 54461
À 17 ans NEW 54541
À 20 ans 55310
À nos actes manqués NEW 54275
Alexandrie Alexandra 56222
Aline 55827
Aller plus haut 56457
Allumer le feu 56228
Alors on se raccroche NEW 54327
Amélie m'a dit NEW 54299
Au soleil 56300
Bambino 55652
C'que t'es belle NEW 54376
Cassé NEW 54147
Ces soirées la 55734
Cette année là 56396
Changer NEW 54404
Chanson pour l'auvergnat 56482
Couleur menthe à l'eau 56230
Cum cum mania 56297
Des mots qui résonnent 55134
Dès que le vent soufflera 54197
Désenchantée 56214
Donne moi le temps NEW 54411
Douce France 55034
Du rhum des femmes 55721
Elisa 55720
Elle a les yeux revolver 54186
Embrasse 54174
En apesanteur 55549
Enfin on plait aux filles NEW 54387
Entre nous NEW 55456
Envole-moi NEW 54276
Fan NEW 54356
Gigi l'amoroso NEW 54264
Humaine NEW 54316
Hymne à l'amour 54013
I'm alive 55730
Il suffira d'un signe 55095
Immortelle 55709
Innamoramento 56411
Itsi bitsi petit bikini NEW 54262
J'ai besoin d'amour 55738
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'attends l'amour 56123
J'en ai marre! 54111
Jardin secret NEW 54514
Je l'aime à mourir 56081
Je marche seul 56168
Je ne veux pas travailler 56185
Je sais où aller NEW 54424
Je suis malade NEW 54463
Je t'aime 55378
Je t'aime mélancolie NEW 55386
Je te donne 55319
Je te retrouve un peu NEW 54496
KKOQQ 56075
L'agitateur 56074
L'aigle noir 55690
L'amour est un soleil NEW 54318
L'été indien 56092
La beuze-Le frunkp 55210
La cancoillote 54017
La chanson con 55033
La complainte de la butte 55132
La fille d'Avril 55147
La fille du coupeur de joints 55803
La noyée NEW 54304
La solitudine NEW 54489
Laisse-moi 54099
Le lion est mort ce soir 55113
Le paradis blanc 55058
Le petit bonhomme en mousse NEW 55499
Les démons de minuit 56185
Les lacs du Connemara 55331
Les rois mages 56811
Les sucettes à l'anis 56027
Libertine 56212
Ma liberté de penser NEW 54315
Manhattan-Kaboul NEW 56312
Marie 55818
Marseille NEW 54426
Mélissa 55706
Millésime 55939
Mister Renard 55580
Mistral gagnant 54200
Moi Lolita 55523
Mon amant de St-Jean 55545
Monts et merveilles NEW 54530
Morgane de toi 54201
Musique 55736
Né en 17 à Leidenstadt NEW 54272
Ne reviens pas 55452
Noir c'est noir 56226
Nuit magique 56176
On va s'aimer 55622
Paris latino 55162
Paroles paroles 55660
Partenaire particulier 55702
Pas de temps à perdre NEW 54483
Pas maintenant NEW 54396
Petite Marie 55117
Plus que tout au monde NEW 54508
Pour que tu m'aimes encore NEW 55753
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Pourvu que ça dure 55228
Quand la musique est bonne NEW 54471
Que je t'aime 55229
Que tu reviennes NEW 54421
Quelqu'un m'a dit 55199
Quelque chose de Tennessee NEW 54465

VARIÉTÉS (suite)
Quitte ou double NEW 54258
Regarde Moi 55291
Respire 54189
Rêver 55836
Rosso relativo 54204
S'il suffisait d'aimer NEW 54307
Salma ya salama NEW 54263
Sang pour sang 55883
Sans contrefaçon 56213
Savoir aimer 55773
Sensualité 55360
Soledad NEW 54507
Souvenirs souvenirs NEW 54480
Sur un air Latino NEW 54529
Tchiki Boum NEW 54476
Tchouk tchouk musik NEW 54475
Tempête NEW 54300
Ti amo 55568
Tournent les violons 55626
Tranquille Émile NEW 54484
Tu trouveras 56035
Un enfant de toi 56077
Une belle journée 56095
Vivo per lei NEW 54320
Vivre la vie NEW 54466
Vivre pour le meilleur 55124
Y'a d'la joie NEW 54479
Y'a une fille qui habite chez moi 54031
✦450 Variétés! 1564

COMÉDIES MUSICALES
Autant en emporte le vent-Tous les hommes 55307
Avoir une fille 55862
Belle 56109
L'envie d'aimer 55603
Les demoiselles de Rochefort NEW 56613
Les rois du monde 56512
✦10 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO
1, 2, 3 56153
2 times 56153
Aerodynamic NEW 56613
American life NEW 54294
Around the world 56116
Asereje 55571
Axe-Make Luv NEW 54355
Barbie Girl 56114
Blue 56497
Boys, boys, boys 56001
Breathe 54149
Burnin' 54119
Cheeky song 54036
Children 56169
Clandestine NEW 54303
Connected NEW 54481
Da funk 54120
Daddy DJ 56642
Dans ce monde NEW 54526
David NEW 54522
Délirio 55918
Digital love 55698
Dreams 55431
Freed from desire 56146
Fresh 55481
Friday night forever NEW 54545
Frozen NEW 54293
Get the party started 56065
Gimmie, gimmie, gimmie 56956
Harder, better, faster, stronger 54118
He not in NEW 54518
I begin to wonder 55911
I'm proud NEW 54302
I'm sorry NEW 55469
In my heart NEW 54326
Indie walk 55014
Insomnia 56161
Kiss my eyes NEW 54498
Kusha las payas NEW 54323
La isla Bonita NEW 54296
Lambada 56710
Like a prayer 56063
Love don't let me go 56127
Meet her at the love parade 56156
Mundian to bach ke 54060
Not gonna get us NEW 54332
Papa m'aime pas 54188
Pop Corn 56094
Ray of light NEW 54298
Re-arrange NEW 54537
Rhythm takes control 55276
Samba Rio de Janeiro 55922
Satisfaction 54114
Shined on me 55904
So much love to give NEW 54434
Supa dupa fly 55876
Superman NEW 54523
Sweet dreams 55089
The beat goes on 54035
The magic key NEW 54423
Tu es foutu NEW 54486
When you look at me 55731
Whenever, Wherever 56036
✦220 Dance! 1559

DISCO
ABC 56566
And the beat goes on 56568
Born to be alive 56152
Celebration 56203
Daddy cool 55694
Don't stop 'til you get enough 56574
Funkytown 56200
Get down saturday night-Get down samedi soir 55771
I will survive 56025
In the navy 56018
Just an illusion 55639

Logo vide 23300	23586	23594	23654
23583	23437	23582	23518
23681	23589	23436	23681
23588	23575	23653	23645
23502	23882	23410	23771
23779	23772	23674	23570
23762	23524	23395	23394
23399	23786	23793	23574
23432	23438	23449	23770
23805	23801	23800	23494
23806	23804	23802	Logo vide : utile pour effacer un ancien logo! 27700

3 LOGOS

POUR CHANGER VOTRE LOGO: appelez le **0899 70 2001**, entrez la référence du logo (ex: **23586**), le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!
Accès direct à d'autres logos:
✦Drapeaux des pays **1124** ✦Sexy **1126**
✦Animaux **1128** ✦Fêtes/événements **1136**
✦Signes du zodiaque **1148** ✦Amour **1127**
✦Horreur **1132** ✦Personnages **1138**
Téléphones compatibles: ALCATEL NOKIA SIEMENS...

27896
27927
27906
27754

27708	27881	27916	27918
27871	27006	27923	27976
27874	27014	27977	27715
27963	27967	27997	27842
27925	27776	27993	27920
27885	27965	27907	27751
27970	27872	27953	27741
27841	27915	27007	27010
27999	27012	27013	27996
27956	27777	27017	27983
27752	27987	27988	27930
27826	27804	27955	27706
27974	27988	27806	27004
27774	27972	27917	27893
27713	27838	27823	27858
27962	27009	27008	27729
27015	27979	27984	27899
27962	27859	27863	27016
27843	27903	27882	27873



DISCO (suite)
- Ladies night ... 55740
- Macho Man ... 55742
- More than a woman ... NEW 54477
- Raspoutine ... 55695
- Reggae nights ... 55705
- Ring my bell ... 56204
- River of Babylon ... 55635
- Sexual healing ... 56454
- Stayin' Alive ... 56199
- Y.M.C.A ... 56017
- You're the first, the last, my everything ... 55520
- + 40 Disco! ... 1580

ROCK N ROLL
- Jailhouse rock ... 56414
- Johnny be good ... NEW 54311
- Only you ... 56446
- Rock around the clock ... 55163
- + 40 Rock'n roll! ... 1581

SOUL
- I feel good ... 56408
- + 10 Soul! ... 1588

REGGAE
- Boombastic ... NEW 54377
- Buffalo Soldier ... 56333
- Could you be loved ... 56767
- Don't worry, be happy ... 55693
- Get up stand up ... 56135
- Horizon has been defeated ... NEW 54502
- I shot the sheriff ... 56134
- Is this love ... 56334
- Jammin' ... 56759
- L'hymne de nos campagnes ... 56360
- Mangez moi ... 56175
- No woman no cry ... 56758
- One love ... 56335
- Pas de problèmes ... 54207
- Plantation ... 55128
- Red Red Wine ... 56332
- Redemption song ... 56136
- + 40 Reggae! ... 1563

SKA
- One step beyond ... 56546
- + 10 Ska! ... 1592

LATIN
- Al son de los cueros ... NEW 54367
- Ave Maria Lola ... NEW 54368
- Bamboleo ... 55302
- Copacabana ... 55657
- El condor pasa ... 56399
- Guantanamera ... 56406
- Jaleo ... NEW 54536
- La bamba ... 56588
- Pepito mi corazon ... 56009
- Quiero salsa ... NEW 54366
- Salsa ... NEW 54370
- + 20 Latin! ... 1579

ZOUK
- 1er gaou ... 56485
- Alice, ça glisse ... 55608
- Amoulanga ... NEW 54531
- Attentat ... 55756
- Ba moin en ti bo ... 56954
- Bon pour le moral ... 55947
- Fruit de la passion-Vas-y Franky ... 55621
- On verra ... 55755
- Vas-y franky ... 56953
- + 10 Zouk! ... 1565

RAÏ
- A vava inouva ... 55318
- Abdel Kader ... 55435
- Aïcha ... 56697
- Didi ... 56698
- La tourista ... 54169
- Madan ... NEW 54494
- Main dans la main ... 55941
- Menfi ... 55432
- Sidi Hbibi ... 56725
- Tellement je t'aime ... 56699
- Wahrane wahrane ... 55374
- Ya rayah ... 55334
- Yoam wara yoam ... 55433
- + 20 Raï! ... 1562

WORLD
- Kalinka ... 55859
- + 10 World! ... 1582

DESSINS ANIMÉS
- Akira ... 55233
- Albator ... 56719
- Barbapapa ... 56822
- Belle et Sébastien ... 55934
- Bibi phoque ... 56975
- Bug's Bunny ... 56942
- Calimero ... 55960
- Candy ... 56610
- Capitaine Flam ... 56717
- Cat's eyes ... 55129
- Chroniques de la guerre de Lodoss ... 56361
- Cobra ... 56978
- Cowboy bebop ... 56363
- Daria ... NEW 54440
- Dragon Ball GT ... NEW 54343
- Dragon Ball Z ... 56789
- Evangelion ... 55231
- Futurama ... 56989
- Ghost in the shell ... NEW 54344
- Goldorak ... 56654
- Great Teacher Onizuka ... 56029
- Gundam wing ... 54242
- Hellsing ... 55230

DESSINS ANIMÉS (suite)
- Il était une fois l'homme ... NEW 54346
- Jeanne et Serge ... 56979
- L'Âge de glace ... 56304
- L'étrange noël de Mr Jack-This is Halloween ... 55802
- L'Inspecteur Gadget ... 56733
- La bande à Picsou ... NEW 54348
- La panthère rose ... 56629
- Le château dans le ciel ... 55458
- Le roi lion ... 56261
- Le voyage de Chihiro ... 56191
- Les animaniacs ... NEW 54445
- Les chevaliers du Zodiaque ... 56983
- Les mondes engloutis ... 56987
- Les mystérieuses cités d'or ... 56735
- Les Schtroumpfs ... 56986
- Les Simpsons ... 56615
- Looney Tunes ... 56943
- Maya l'abeille ... 56601
- Nicky Larson ... 55235
- Olive et Tom ... 56714
- Pocahontas-L'air du vent ... NEW 54381
- Popeye ... NEW 54353
- Princesse Mononoké ... 55072
- Princesse Sarah ... 56985
- Rémi sans famille ... 55961
- Sakura ... 56515
- Scoubidou ... 56452
- Shrek ... 56517
- South Park ... 56705
- Téléchat ... NEW 54450
- Tintin ... NEW 54439
- Titeuf ... NEW 55297
- Tom et Jerry ... NEW 54292
- Tom Sawyer ... 55963
- Ulysse 31 ... 56734
- Watoo Watoo ... 56824
- Woody Woodpecker ... 56947
- Yu-Gi-Oh! ... NEW 54362
- + 80 Dessins animés! ... 1556

SÉRIES TV
- 21 Jump Street ... NEW 54340
- 7 jours pour agir ... NEW 54436
- Agence tous risques ... 56826
- Alf ... NEW 54437
- Alias ... 56319
- Ally Mc Beal ... 56704
- Amicalement vôtre ... 56603
- Angel ... 56851
- Angela, 15 ans ... NEW 54438
- Arabesque ... NEW 54341
- Arnold et Willy ... 56844
- Benny Hill ... 56820
- Beverly Hills ... 56729
- Buffy contre les vampires ... 56616
- Chapeau melon et bottes de cuir ... 56738
- Chapi Chapo ... 56650
- Charmed ... 56852
- Chips ... 55057
- Cosmos 99 ... 56819
- Dallas ... 56652
- Dark Angel ... NEW 54342
- Deux flics à Miami ... 56825
- Droles de Dames ... 56994
- Dynastie ... NEW 54441
- Fame ... 56895
- Fort Boyard ... 56919
- Friends-Smelly Cat ... 56320
- Friends-Thème ... 56617
- FX effets spéciaux ... NEW 54442
- Happy Days ... 56929
- Hartley cœur à vif ... 56861
- Hawaï police d'état ... 56818
- Highlander ... 56829
- K2000 ... 56847
- Kojak ... NEW 54443
- L'homme qui tombe à pic ... 56842
- L'homme qui valait 3 milliards ... 56945
- L'île aux enfants ... 56602
- La croisière s'amuse ... 56611
- La famille Adams ... 56893
- La petite maison dans la prairie ... 56815
- Laurel & Hardy ... 56003
- Le flic de Shanghai ... NEW 54444
- Le prince de bel air ... 56846
- Le Saint ... NEW 54339
- Les brigades du tigre ... 56821
- Les chevaliers du ciel ... NEW 54322
- Les envahisseurs ... 56817
- Les feux de l'amour ... 56832
- Les mystères de l'ouest ... 56816
- Les têtes brulées ... 56891
- Ma sorcière bien aimée ... 56827
- Mac Gyver ... 56730
- Magnum ... 56682
- Mannix ... NEW 54351
- Mariés, 2 enfants ... 56840
- Mission Impossible ... 56635
- Muppet Show ... 56944
- Police Academy ... 56837
- San ku kaï ... 56716
- Seaquest ... NEW 54451
- Sex and the City ... 56813
- Shérif fais moi peur ... 56894
- Sinbad le marin ... NEW 54452
- Six feet under ... NEW 54338
- Smallville ... NEW 54358
- Stargate SG-1 ... 56843
- Starsky & Hutch ... 56651
- Supercopter ... 55350

SÉRIES TV (suite)
- Sydney Fox, l'aventurière ... NEW 54359
- Thierry la Fronde ... NEW 54360
- Twin Peaks ... 56707
- Un gars, une fille ... 56728
- Une nounou d'enfer ... 56863
- Urgences ... 56683
- Ushuaïa ... 56933
- X-Files ... 56614
- + 140 Séries! ... 1551

FILMS
- 1492, Christophe Colomb ... 56090
- 2001, l'odyssée de l'espace ... 56889
- 8 mile-Lose yourself ... 55215
- 9 semaines 1/2 ... NEW 54503
- Ali ... 56046
- Amélie Poulain ... 56633
- Apocalypse now ... 56489
- Arizona Dream ... 56794
- Arrête-moi si tu peux ... 54080
- Austin Powers ... 56751
- Bagdad Café ... 56887
- Batman ... 55966
- Beetlejuice ... 55967
- Blade 2 ... 56393
- Blues Brothers ... 56756
- Braveheart ... 55968
- Brazil ... 56808
- Buena Vista Social Club-Candela ... 55697
- Buena Vista Social Club-Chan Chan ... 56186
- Bullit ... 55969
- Cœur de dragon ... 56904
- Chat noir, chat blanc ... 55832
- Conan le barbare-Le gladiateur ... 55971
- Daredevil ... NEW 54364
- Délivrance ... 56958
- Desperado ... 56260
- E.T. ... 56030
- Flash dance ... 56024
- Forest gump ... 56504
- Ghost ... 54095
- Ghost dog ... 56796
- Ghostbusters-SOS fantômes ... 56263
- Gladiator-We are free ... 54126
- Grease ... 56754
- Halloween ... 54000
- Harry Potter à l'école des sorciers ... 56875
- Il était une fois dans l'ouest ... 56658
- Il était une fois en amérique ... 56249
- Indiana Jones ... 56715
- James Bond-Au service secret de sa majesté ... 56289
- James Bond-Golden Eyes ... 56265
- James Bond-Meurs un autre jour ... 55916
- James Bond-Thème ... 56639
- James Bond-Vivre et laisser mourrir ... 56278
- Jeux interdits ... 56792
- Jurassic park ... 56507
- L'arnaque ... 56990
- L'exorciste ... 56740
- La beuze-99 Luftballons ... 54139
- La boum ... 56655
- La chèvre ... 56270
- La cité de la peur-La carioca ... 56395
- La fièvre du samedi soir ... NEW 54473
- La grande vadrouille ... 56273
- La reine des damnés ... 56530
- La soupe aux choux ... 56040
- La vérité si je mens ... NEW 54472
- La vie est une long fleuve tranquille ... NEW 54462
- Le bon, la brute et le truand ... 56657
- Le clan des siciliens ... 56250
- Le flic de Beverly Hills ... 56076
- Le gendarme de St Tropez ... 55806
- Le grand blond avec une chaussure noire ... 56038
- Le livre de la jungle 2 ... 54252
- Le parrain ... 56072
- Le père noël est une ordure-Destinée ... 55296
- Le pont de la rivière Kwaï ... 56005
- Le seigneur des anneaux ... 55065
- Les aventures de Rabbi Jacob ... 56272
- Les bronzés (y a du soleil...) ... 56957
- Les bronzés font du ski ... 56948
- Les dents de la mer ... 55982
- Les tontons flingueurs ... 55794
- Love Story ... 56079
- Matrix Reloaded ... NEW 54517
- Matrix ... 55763
- Men in Black ... 56694
- Men in Black 2 ... 56237
- Midnight Express ... 56002
- Mission Cléopâtre ... 56048
- Mon nom est personne ... 56253
- Orange Mécanique ... 56004
- Out of Africa ... 55807
- Pour quelques dollars de plus ... 56247
- Pour une poignée de dollars ... 56246
- Pretty woman ... 56021
- Pulp Fiction-Girl, you'll be a woman soon ... 56350
- Pulp Fiction-Misirlou ... 56641
- Pulp Fiction-You never can tell ... 56343
- Rambo ... NEW 54365
- Rencontres du troisième type ... 55337
- Resident evil-Le film ... 56525
- Retour vers le futur ... 55000
- Retour vers le futur ... NEW 54468
- Robocop ... NEW 54301
- Rocky ... 56718
- Scarface ... 56037
- Sex Academy ... 56125
- Sexe intentions ... 55494

FILMS (suite)
- Sister act ... 55001
- Spiderman ... 56126
- Star Wars ... 56679
- Talons Aiguilles-Piensa in mi ... 55488
- Taxi ... 56743
- Taxi 3 ... 55492
- Terminator 2 ... 56755
- The full monty ... 56888
- Titanic-My heart will go on ... 56742
- Top Gun ... 56890
- Triple X-Feuer frei ... 54254
- Vous n'aurez pas l'Alsace et la Lorraine ... NEW 54505
- Wild Wild West ... 56695
- + 210 Films! ... 1553

PUBLICITÉS
- Air France-A sleep for day ... 56188
- Banque Populaire-Free ... 56107
- Christian Dior-9ème symphonie ... 55988
- CNP ... 56713
- Coca Cola 2003-Chihuahua ... NEW 54121
- Coca Cola Vanille-Day-O ... NEW 54464
- Dim ... 56604
- Egoïste-Romeo et Juliette ... 55728
- Evian 2003-We will rock you ... 56523
- Levi's 2001-Before you leave ... 56620
- Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 ... 56000
- Levi's 2003-Payback time ... NEW 54333
- Maxwell-Stop ! ... 55943
- Nescafé-Colegiala ... 56703
- Nescafé-Open'up ... 56810
- Nike 2002-A little less conversation ... 56139
- Perrier-La foule ... 55995
- Peugeot 206-Husan ... 55256
- Renault Vel Satis-Everybody's talkin' ... 55260
- Royal Canin-Le Professionnel ... 56039
- Schweppes-Essa Moca Ta Diferente ... 56022
- Sharp Aquos-Novo screen ... NEW 54499
- Twingo ... 56140
- + 60 Publicités! ... 1557

CHANSONS PAILLARDES
- Bali Balo ... 56102
- J'ai la quéquette qui colle ... 56112
- La digue de cul ... 56104
- La petite huguette ... 56105
- Viens boire un petit coup à la maison ... 56309
- + 10 Chansons paillardes! ... 1573

DIVERS
- Hava naquila ... 56132
- Joyeux Anniversaire ... 56653
- La danse des canards ... 56119
- Marche funèbre ... 55493
- Pin Pom (Pompier) ... 56647
- Pin Pom Pin (Ambulance) ... 56648
- + 10 Divers/Jingle! ... 1566

CLASSIQUE
- 3 gymnopédies ... 56991
- 5ème Symphonie ... 56879
- Bolero ... 55176
- Carmina burana ... 55723
- La flûte enchantée ... 55795
- La lettre à élise ... 56881
- La marche Turque ... 55833
- Les quatre saisons-Le printemps ... 55348
- + 30 Classique! ... 1558

JAZZ
- Falling in love again ... NEW 54422
- Feeling good ... NEW 54447
- I put a spell on you ... NEW 54421
- In the mood ... NEW 54213
- Just a gigolo ... 55792
- My baby just cares for me ... NEW 54448
- Sinnerman ... NEW 54449
- Take five ... NEW 54400
- The girl from Ipanema ... 56910
- + 30 Jazz! ... 1560

COMPTINES / ENFANTS
- Bouba ... 55278
- Émilie Jolie ... 55675
- + 20 Comptines! ... 1595

HYMNES
- Hymne Algérie ... 56668
- Hymne Allemagne ... 56664
- Hymne Brésil ... 56067
- Hymne Corse-Dio vi salvi regina ... 55092
- Hymne Espagne ... 56662
- Hymne Etats Unis ... 56666
- Hymne France ... 56660
- Hymne Israël-Hatikva ... 56670
- Hymne Italie ... 56663
- Hymne Maroc ... 56667
- Hymne Portugal ... 56720
- Hymne Royaume Uni ... 56661
- Hymne Russe ... 55858
- Hymne Tunisie ... 56669
- Hymne Turquie ... 56744
- L'internationale ... 56951
- Lasciate mi cantare ... 56892
- Le chant des partisans ... 55428
- + 20 Hymnes! ... 1552

HUMOUR
- Biouman et Dorothée ... 55580
- C'est toi que je t'aime ... 55579
- Isabelle a les yeux bleus ... 55574
- Its kyz maï laïfe ... 55527
- Le cochon dans le maïs ... 55602
- Les insectes ... 55581
- Stach stach ... 56064
- Vice et Versa ... 55578
- + 10 Humour! ... 1598

Pixtel 3615 : 0,34 €/MN 0899 : 1,35 € + 0,34 €/MN (DEPUIS UN TÉLÉPHONE FIXE) 0901 : 2,5 CHF/MN 3617 : 0,84 €/MN

Comment vous faire ressentir en quelques lignes l'ambiance si particulière de l'E3 ? D'abord, c'est du bruit. Quelque chose comme 130 décibels qui vous ravagent le brushing dès que vous approchez un peu trop des enceintes. Cette année encore, Electronic Arts s'est distingué en provoquant 217 implosions de tympans chez les visiteurs de son stand. Ensuite, ce sont des femmes. Plein de femmes, généralement jeunes, ventre plat, cuisses galbées, lèvres brillantes, regards taquins. Elles viennent vers vous avec un grand sourire et on se dit : « Ça y est, aujourd'hui j'emballe de la bimbo. » Au moment où vous alliez faire votre demande en mariage, elles vous tendent une plaquette publicitaire vantant les mérites d'une nouvelle souris à 3 molettes. Les premières fois, bien sûr, on a le cœur brisé, mais au bout de la 60e on apprend à masquer ses sentiments. Enfin, l'E3, c'est évidemment du jeu vidéo. Dès l'entrée du Salon, on découvre une mer d'écrans plasma d'1 m de diagonale sur lesquels tournent des titres qui ne sortiront pas dans le commerce avant 6 mois. On devine les petites salles obscures gardées par des cerbères baraqués dans lesquelles les élus titulaires du badge « Media » peuvent jouer à Half-Life 2, Deus Ex 2 ou Thief 3. Même pour les gros blasés que nous sommes, ça fait toujours quelque chose de voir, concentrée sur quelques hectares de moquette, l'intégralité des jeux qui vont nous faire triper pour les 12 prochains mois

Maturité technique

Alors les jeux justement, parlons un peu de ce que nous promet 2004. Tout d'abord, les titres PC sont nettement plus nombreux que l'année dernière. Nous allons vous présenter plus de 60 produits dans les pages qui suivent, et pourtant il a fallu tailler dans le gras pour cause de manque de place. Même si, concentration oblige, le nombre de gros éditeurs tend à diminuer, l'offre sur PC est de plus en plus nombreuse, tout en restant un bon cran en dessous du secteur de la console. Mais ce qu'on retiendra surtout de cet E3 2003, c'est la qualité technique des titres présentés. Les années précédentes, on avait toujours droit à un bon quart de jeux « scandaleux », c'est-à-dire des titres programmés avec les moignons par une bande de développeurs manchots payés au lance-pierres. Sur le même stand pouvaient se côtoyer le pire et le meilleur, un produit au top-niveau de la technologie avec une bouse en 4 couleurs. Aujourd'hui, ce n'est plus le cas, il y a clairement eu un nivellement par le haut : plus aucun éditeur ne se risque à présenter un jeu qui n'affiche pas le minimum syndical au niveau de la réalisation. Par exemple, tous les shoots 3D présents sur le Salon comportaient des personnages avec animation squelettique et expressions faciales, des textures en haute résolution, des effets DirectX 9, des grosses scènes scriptées à la Medal of Honor, etc. À part Half-Life 2 et son moteur physique extraordinaire, aucun jeu de ce Salon n'a été une véritable claque en pleine tête, mais les titres que nous avons vus semblent en moyenne plus soignés, plus travaillés, plus professionnels qu'auparavant.

Du kaki et de la grosse licence

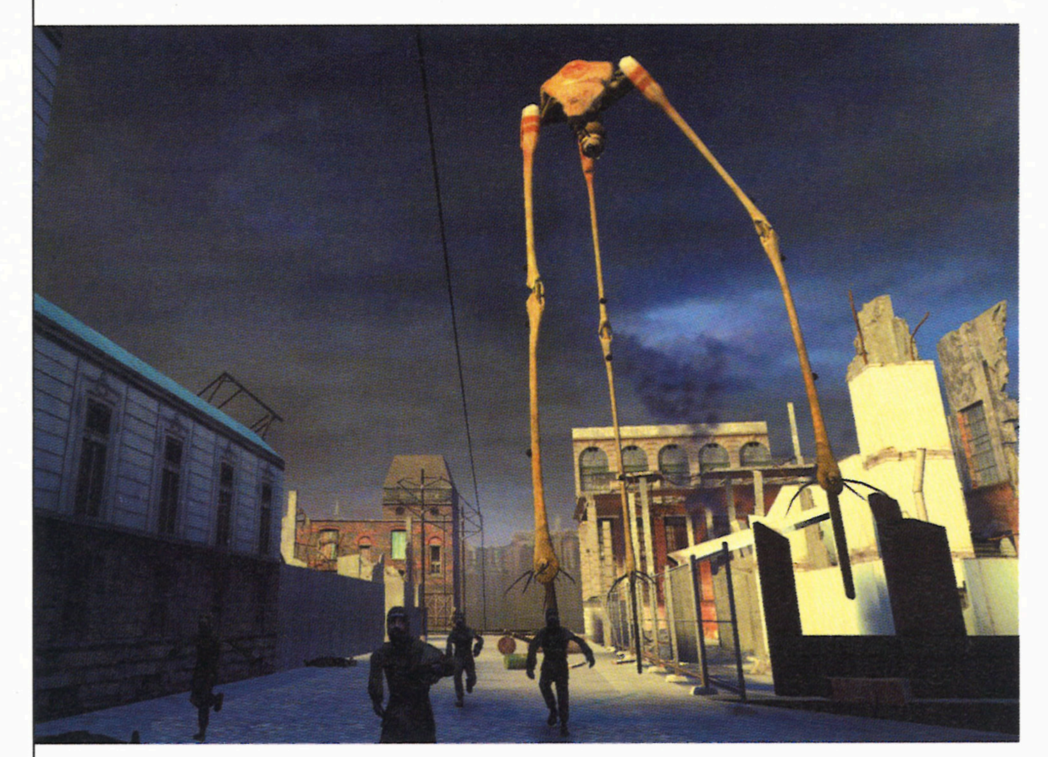
Si les progrès sont indéniables sur le plan technique, il faut avouer que c'est moins glorieux au niveau de la créativité, de l'originalité ou de l'innovation. Première grosse tendance de ce Salon : chaque éditeur veut son shoot militaire. Parmi les jeux présentés en grande pompe, on trouvait par exemple Men of Valor, Call of Duty ou encore la nouvelle version d'America's Army, le jeu officiel de l'armée US. J'avoue qu'en 4 ans, je n'ai jamais vu autant de kaki sur un E3, que ce soit sur les écrans ou dans les allées. Le thème abordé est principalement la Seconde Guerre mondiale (tous les éditeurs veulent rééditer le succès commercial de Medal of Honor), mais on trouvait aussi quelques titres sur la guerre du Vietnam. Si vous êtes du genre pacifiste en chemise à fleurs, vous allez vous retrouver bien seul devant votre PC d'ici quelque temps. Seconde tendance majeure, ce sont les jeux tirés d'un film à succès. On trouvait du Lord of the Rings à gogo, du Harry Potter en veux-tu, en voilà, du Matrix à chaque stand, du Star Wars à tous les étages, du Hulk, du Spider Man… D'un point de vue marketing, c'est du tout cuit. Mais on sait que cela donne trop souvent des titres moyens, une grosse partie du budget de développement s'évaporant dans l'achat de la licence… Il suffit de voir l'adaptation de Matrix par Shiny pour s'en rendre compte. Cela dit, quelques titres sortent du lot, notamment chez Sierra qui semble avoir produit 2 très bons jeux basés sur le Seigneur des Anneaux (War of the Rings et Middle-Earth Online).

Un bon millésime

Comme vous pourrez le constater dans les pages qui suivent, cet E3 2003 est donc un bon millésime, en tout cas nettement meilleur pour le PC que les 2 dernières éditions. À part quelques absents de marque (Duke Nukem Forever et Opération Flashpoint 2), tous les titres les plus attendus étaient là et les premières impressions sont généralement très positives. Notre seul regret serait une impression générale de déjà vu. Les jeux sont de mieux en mieux réalisés, mais les vrais nouveautés sont rares. En 3 jours, nous avons vu des enfilades de shoots, de MMORPG ou de jeux de stratégie temps réel sans qu'aucun ne propose vraiment une innovation majeure en matière de gameplay. On joue sur les détails : les shoots adoptent le « Bullet Time » de Max Payne ou la conduite de véhicule à la Tribes 2, les RTS récupèrent l'idée des héros de WarCraft III, mais il n'y a aucun concept radicalement innovant à l'horizon. Certes, on ne peut pas demander aux créateurs de jeux vidéo d'avoir une idée géniale toutes les 3 semaines. Mais quand même, une ou deux par an, ça nous ferait plaisir.

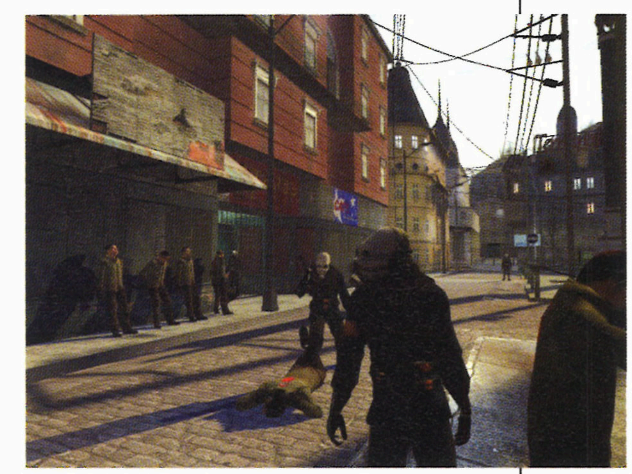
L'E3, C'EST ÊTRE MALADE COMME UN CHIEN À CAUSE DE LA CLIM' DANS L'AVION. C'EST MARCHER 10 BORNES PAR JOUR SUR UNE MOQUETTE DE 15 CM, C'EST PRENDRE 3 KG EN 5 JOURS. MAIS NOUS SOMMES DES JOURNALISTES DE COMBAT, DES PIGISTES D'ÉLITE, DES TESTEURS DE L'EXTRÊME, ALORS TOUT ÇA NE NOUS FAIT PAS PEUR. UNE FOIS DE PLUS, NOUS SOMMES ALLÉS AUX LIMITES DE NOTRE CORPS. ETALÉES SUR 50 PAGES, VOICI LES DERNIÈRES INFOS SUR LES MEILLEURS JEUX VIDÉO DU MONDE.


E3
E3
E3
BaD GiRL
X X X



LES EXPRESSIONS FACIALES SONT UN VRAI TRAVAIL D'ORFÈVRE

Half-Life 2



C'est le retour de l'enfant prodige, le Messie qui revient parmi nous. Half-Life 2 est de loin le titre qui a fait le plus parler de lui sur le Salon, toutes plates-formes confondues. Valve nous a offert, derrière des lourdes portes en plutonium blindé que seul un badge Presse pouvait ouvrir, une présentation d'une vingtaine de minutes couvrant à peu près tous les aspects du jeu. Le film de cette démonstration est disponible sur le Net depuis quelques jours, mais vous n'êtes sûrement pas des masses à avoir osé vous taper ce téléchargement de plus de 600 mégaoctets pour regarder une vidéo un peu crado qui, de toute façon, ne rend pas justice à ce que nous avons vraiment vu, sur un bel écran plasma aux couleurs pimpantes. Alors voici les différentes scènes de jeu dévoilées par Valve :

Le visage de l'homme à la valise

Gabe Newell, le chef de projet de Half-Life 2, a commencé sur une présentation technique du nouveau moteur propriétaire de Valve, le Source Engine. Une de ses caractéristiques les plus impressionnantes est la modélisation des persos. Outre le nombre affolant de polygones qu'on a pu voir sur le visage du « G-Man » (le gars en costard-cravate qu'on suivait tout au long du premier Half-Life), c'est surtout les expressions faciales qui surprennent. Les développeurs ont travaillé avec un chercheur spécialisé dans ce domaine, et le résultat est... humain. Le mouvement des yeux et de la bouche, les plis, les rides, c'est du travail d'orfèvre, on dirait de l'image de synthèse.

Le moteur physique

C'est sûrement la partie la plus bluffante du moteur de jeu de Half-Life. En se baladant dans une sorte de hangar de démonstration, nous avons pu nous rendre compte de l'avancée technique de Valve par rapport à



Genre
SHOOT 3D

Éditeur
SIERRA

Développeur
VALVE ÉTATS-UNIS

Sortie prévue
30 SEPTEMBRE 2003

la concurrence. Que ce soit un assemblage de planches en bois qui se fait détruire, des bidons qui tombent sur des poutres depuis un échafaudage, un cadavre soulevé en l'air par une sorte de canon anti-gravité, des bouts de tissu qui flottent sur l'eau ou simplement une balle tirée sur un melon, tous ces objets réagissent exactement comme ils le feraient dans la réalité. Ils rebondissent, ils se cognent, ils glissent, ils se désagrègent différemment selon leur matière, c'est un cran au-dessus de tous les moteurs physiques que nous avions déjà vus.

Le moteur graphique

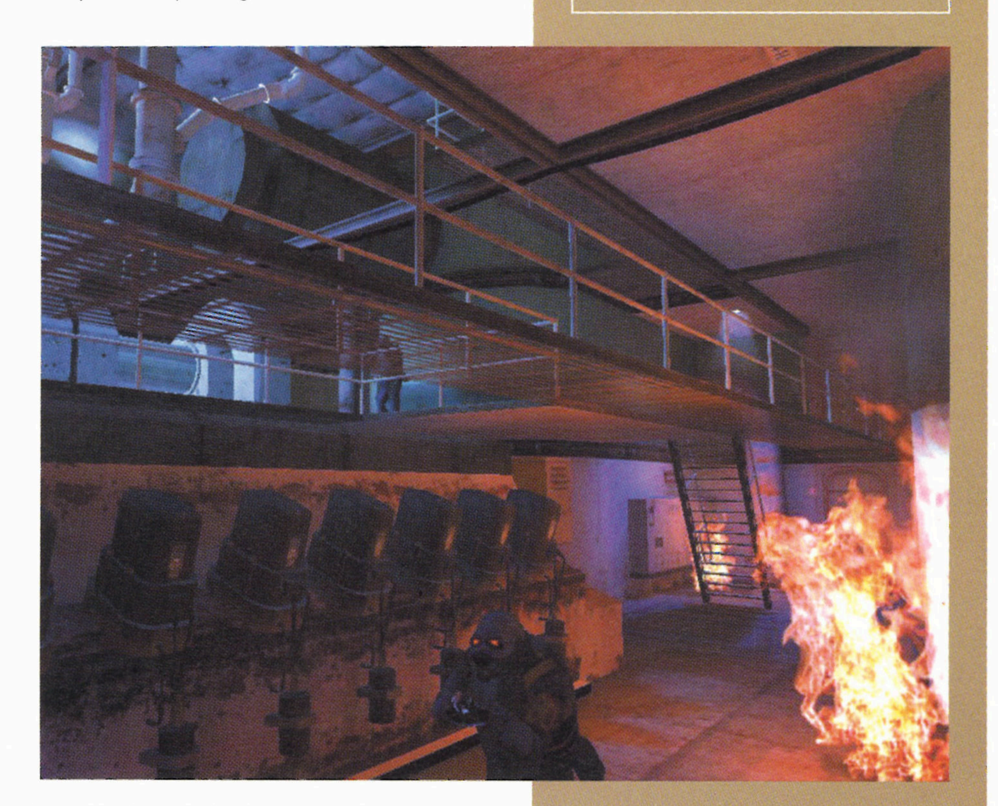
Troisième étape de la présentation, le moteur 3D proprement dit. Dans Half-Life 2, il sera basé sur les shaders et utilisera massivement le bump-mapping. Nous avons pu admirer les parois granuleuses d'une grotte se reflétant en se déformant dans l'eau, ainsi que différents effets graphiques comme le feu, les textures dynamiques, les textures semi-transparentes et tout le toutim. Au passage, nous avons eu une petite pensée pour la carte graphique qui devait bien en baver.

La scène du port

C'est apparemment le début d'un niveau. Le joueur commence au bout d'un ponton et croise une sorte de zombie qui ressemble énormément à ceux que l'on voyait dans les premiers levels de Half-Life – les scientifiques dont la tête avait été bouffée par les petites bestioles sautillantes. Le pied de biche fait son grand retour sous les hourras du public. Au loin, on aperçoit une sorte d'installation portuaire gigantesque sur fond de soleil couchant. C'est splendide, le champ de vision est vertigineux, tout comme le nombre de polygones que doit comporter chaque image.

Et ça va tourner chez moi ?

Lors de la présentation, le jeu était parfaitement fluide, disons 40-50 images par seconde en permanence. Il n'y a pas de secret, c'était la toute dernière carte graphique hors de prix de ATI, la Radeon 9700, qui trimait pour afficher tout ça. Reste à savoir ce que ça va donner sur une machine plus modeste. Valve annonce une configuration minimum très raisonnable pour le jeu : 700 MHz, 128 Mo de RAM et une carte graphique supportant DirectX 6 (n'importe quelle GeForce ou Radeon fera donc l'affaire). Gageons donc qu'avec une config de joueur classique type 2 GHz, 512 Mo et GeForce 3 ou 4, le jeu devrait tourner sans problèmes avec un bon niveau de détail. À voir dès que nous recevrons une version jouable de la bête.





La scène du laboratoire

C'est une scène de dialogue dans laquelle on découvre Alyx. Ce sera un personnage secondaire très important dans l'aventure, c'est en fait la fille d'un scientifique qu'on avait déjà croisé dans Black Mesa. C'est l'occasion d'en remettre une couche sur la beauté de la modélisation des personnages, surtout quand c'est une jeune métisse à l'allure sportive, aux yeux de biche et à la moue coquine. La scène se termine sur une attaque alien avec explosion à grand spectacle et scripts à gogo.

City 17

C'est à ce moment de la présentation que nous avons découvert City 17, cette ville fantôme d'Europe de l'Est qui sera le théâtre de l'aventure. Évidemment, c'est splendide, mais Valve nous a surtout amenés ici pour nous montrer quelques éléments de gameplay. Le joueur se retrouve avec un petit flingue face au fusil mitrailleur d'un garde. Il se réfugie dans une maison et bloque la porte en poussant une table. Voyant qu'il ne peut pas passer, le garde ennemi tire par la fenêtre, signe d'une I.A. plutôt potable. Apparemment, les ennemis ne réagiront plus par des scripts prédéfinis comme dans le premier Half-Life. La scène se poursuit avec un passage très sympa : en tirant sur une corde, le joueur libère une grosse poutrelle qui vient littéralement balayer un groupe d'ennemis se situant en contrebas. En faisant péter une grenade sous une caisse, celle-ci bascule et vient écraser les derniers survivants. L'interaction avec les décors ne semble donc pas être simplement un gadget pour distraire le joueur, elle devrait beaucoup servir le gameplay. La scène s'achève sur un assaut de zombies qui se font décapiter par une sorte de grosse machine à pales activée par le joueur. Certains ennemis dont il ne reste plus que le tronc continuent à ramper et à essayer d'attaquer, comme les cons de zombies qu'ils sont.

La fusillade

City 17, de jour cette fois-ci. La séquence démarre en pleine fusillade entre des scientifiques, aidés par Gordon Freeman et ce qui semble être des militaires humains. La scène rappelle le premier niveau de Medal of Honor, dans le petit village nord-africain : ça pète dans tous les sens, les alliés I.A. se couvrent mutuellement, ça hurle, les ennemis surgissent de tous les cotés... Au passage, on aperçoit quelques-unes des nouvelles armes : un petit fusil mitrailleur avec zoom et une grenade classique. La séquence se termine avec l'apparition d'une sorte de gros vaisseau insectoïde qui vient mitrailler tout ce beau monde. Définitivement tripant.

Le combat avec les aliens

Là, Valve nous a présenté une nouvelle méthode de combat. À un moment de l'aventure, suite à une pirouette scénaristique qui n'a pas encore été dévoilée, on devra se battre aux côtés des aliens. Parmi les armes dont on disposera, il y a aura une sorte de grenade qui aura pour effet d'attirer des grosses araignées au look Starship Troopers. On voit donc le joueur lancer ses boules puantes extraterrestres sur les soldats ennemis, et des meutes d'insectes géants venir les empaler ou les mutiler. Évidemment, les animations sont splendides, c'est gore mais c'est rigolo.

Conduite de véhicule

Ce sera inévitable dans la prochaine génération de jeux de shoot : on pourra conduire des véhicules. Half-Life 2 n'échappera pas à la règle, et Valve nous en a donné un aperçu. Dans cette longue séquence, Gordon Freeman conduit une jeep en vue subjective, il écrase des tas de gens, il fait des sauts dignes de l'homme qui tombe à pic, il écrase des tas d'autres gens et finit à pied, sur une route parsemée d'épaves de bagnoles,

Mais où est passé Team Fortress 2 ?

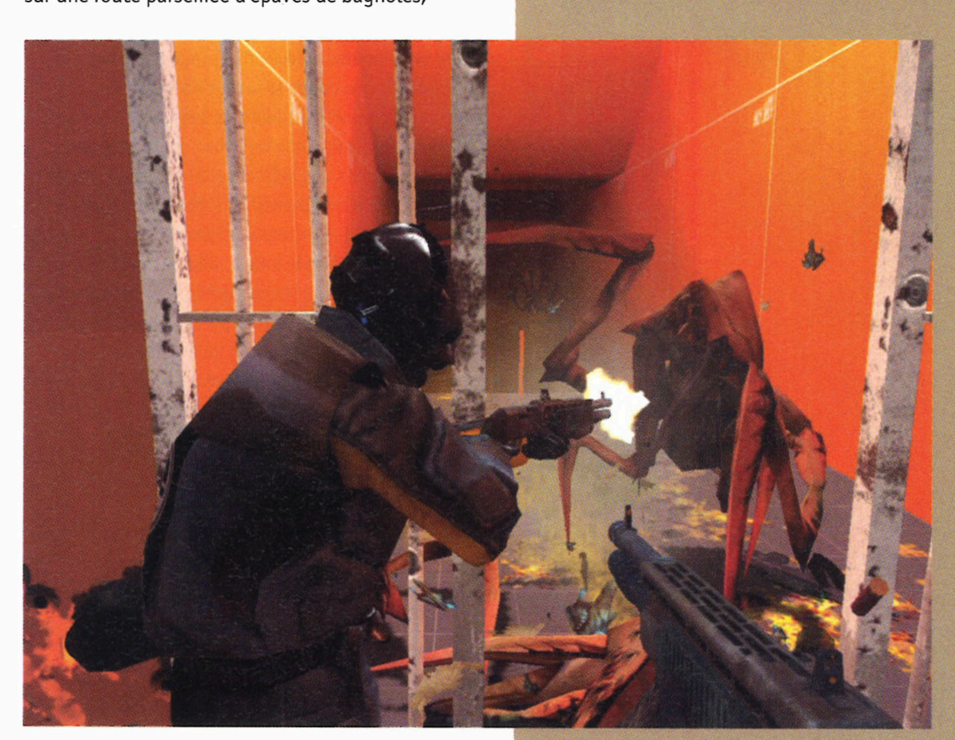
Half-Life 2, dont on n'a appris l'existence qu'il y a quelques semaines, a été une grosse surprise pour tout le monde. En revanche, plus personne ne parle de Team Fortress 2, qui devait être à l'origine le projet de Valve pour l'année 2003. La rumeur dit que le jeu aurait été mis de côté et serait reprogrammé entièrement avec le nouveau moteur de Valve, le Source Engine. D'autres pensent qu'il sera retrogradé à l'état de mod officiel pour Half-Life 2, ce que fut le premier Team Fortress sur le premier Half-Life. Là-dessus, certains murmurent que Counter-Strike 2 serait en préparation et qu'il utiliserait lui aussi le Source Engine. Enfin, ma charcutière raconte à tout le voisinage qu'elle a vu le fils du boulanger pisser sur la mobylette de la concierge. Mais loin de nous l'idée de propager des ragots sans fondements.



à se battre contre un autre vaisseau alien. En utilisant le même lance-roquettes que dans le premier épisode (avec le petit laser rouge pour designer la cible), il abat l'engin qui vient s'écraser majestueusement sur la route, emportant avec lui des carcasses d'autos. Très hollywoodien.

Strider !

Retour à City 17 pour la scène finale, peut-être la plus impressionnante. On y découvre d'abord une espèce de gigantesque bâtiment noir au look industriel qui semble bouffer petit à petit la ville. C'est difficile à décrire, mais ça a l'air vraiment « evil ». Puis arrive un premier « Strider ». Il s'agit d'une sorte de tripode articulé se déplaçant sur de longues pattes très fines et qui, quand il se lasse d'empaler les gens, rase des pâtés de maisons entiers avec une attaque spéciale. Autour, de braves petits soldats tentent de résister en lâchant quelques rafales de mitrailleuse, ça donne une scène un peu « godzillesque ». La présentation se termine sur un speech mystérieux de l'homme à la valise, qui deviendra sûrement plus clair lorsqu'on connaîtra les détails du scénario. En tout cas, nous sommes ressortis ébahis de ce premier tête-à-tête avec Half-Life 2. On s'attendait à quelque chose qui mette une grosse baffe à tous les autres jeux du Salon, et nous n'avons pas été déçus. Valve a placé la barre vraiment haut, et c'est assurément un très grand jeu qui se profile à l'horizon. S'il ne prend pas 6 mois de retard, ça sera sûrement le titre majeur de la fin de l'année 2003.





Genre
Shoot 3D

Éditeur
Activision

Développeur
Id Software États-Unis

Sortie prévue
Fin 2003

Doom 3

Des combats moins frénétiques mais tout sera plus joli

Les troupeaux de fanboys qui voulaient profiter de cet E3 pour goûter au prochain Doom avant tout le monde ont été déçus. Activision n'a finalement pas dévoilé grand-chose sur ce qui est pourtant l'un des titres les plus attendus du moment, laissant le grand rival Half-Life 2 prendre les devants de la scène pour cet E3. Seule une jolie vidéo tournait sur quelques écrans du stand de l'éditeur américain, sans qu'on y découvre rien de vraiment nouveau. John Carmack, lors d'une conférence organisée par le magazine Newsweek sur le Salon, a en revanche confirmé les orientations de son prochain titre au niveau du gameplay. Afin de pouvoir détailler au maximum chaque streum et chaque pièce, les créateurs des niveaux ont abandonné le principe des précédents Doom dans lequel on pouvait se retrouver nez à nez avec 30 ennemis dans le même corridor. Les combats seront donc moins frénétiques, les monstres moins nombreux, mais tout sera plus joli. Carmack a aussi insisté sur le fait que le jeu sera principalement une aventure linéaire destinée au joueur solo, bien que des fonctionnalités multijoueurs basiques soient prévues. Il est un peu inquiétant qu'aucune version jouable de Doom III n'ait tourné sur le Salon, mais le titre n'a officiellement pris aucun retard. Il devrait sortir à peu près au même moment que Half-Life 2, cela promet une fin d'année orgasmique pour les fans de FPS.



Star Trek : Elite Force II

Genre
Shoot 3D

Éditeur
Activision

Développeur
Ritual Entertainment États-Unis

Sortie prévue
Fin 2003





Tiens, il me semble que je vous avais parlé de Elite Force II lors de l'E3 de l'année dernière, en vous disant que ça allait sortir début 2003. Comme quoi je suis vraiment le dernier des guignols. Tenez, je m'inflige moi-même un blâme. Au bout de 5 blâmes, je risque un avertissement. Et au bout de 80 avertissements, je risque une exclusion temporaire de la rédaction de 3 jours. Ah non, on ne plaisante pas avec ces choses-là ici, le respect de l'information est à ce prix. Voilà donc Elite Force II qui repointe le bout de son nez après 12 mois de silence radio. Bonne nouvelle, ce que nous avons vu sur cet E3 était laaaaargement plus beau et plus excitant que les premières versions de développement présentées l'année dernière. Bien que ce titre utilise le moteur un peu vieillissant de Quake 3, ce que nous avons vu était tout à fait splendide, aussi bien au niveau de l'animation des persos que du design des décors ou de l'utilisation des effets graphiques à grand spectacle. En plus, le tout était d'une fluidité délirante, ça devait tourner à 60 images/seconde



en permanence. C'est très bon signe. Le style de jeu en revanche n'a pas bougé, ça ressemble toujours à un shooter futuriste de facture très classique, dans la droite lignée du premier épisode. Répondant aux critiques faites à celui-ci, les développeurs ont promis que ce nouvel opus serait nettement plus long, il faudra compter quelque chose comme 25-30 heures de jeu pour en voir le bout.

Genre
Shoot 3D
Éditeur
Microsoft
Développeur
Gearbox Software Bungie États-Unis
Sortie prévue
Été 2003



Alors que Halo 2 était déjà présenté en grande pompe sur le stand de Microsoft, on nous a enfin fait l'honneur de nous montrer la version PC du premier Halo. Ça fait comme qui dirait 2 bonnes années qu'on l'attendait. Ce ne sont pas les félons de Bungie qui se chargent de la conversion : ils restent à bosser sur console sous les ordres de Microsoft et refilent le bébé à nos vieux amis de Gearbox Software. Ce sont des vétérans, on leur doit déjà l'add-on pour Half-Life Opposing Force ainsi que la conversion PC de Tony Hawk 3, ça a toujours été leur truc de bosser sur des jeux développés à l'origine par d'autres studios.



Pour attaquer la version PC de ce qui reste sûrement l'un des 2 ou 3 meilleurs jeux Xbox, Gearbox y est allé avec des pincettes. Pour eux, il n'a pas été question de toucher à la campagne solo. Les missions seront donc strictement identiques : mêmes armes, mêmes niveaux, mêmes emplacements pour chaque ennemi, même Intelligence Artificielle, mêmes scènes scriptées... La recette originale a fait ses preuves, il aurait été idiot de vouloir y toucher. La seule différence devrait en fait se trouver au niveau technique. Gearbox a conservé le moteur 3D développé par Bungie pour la Xbox, mais l'a modifié à coups de burin afin qu'il rentre dans la boîte DirectX 9. Tout est désormais basé sur les shaders pour les cartes qui le supporteront (GeForce 3 ou Radeon 9500) et les effets de bump-mapping seront nettement plus prononcés sur les parois des vaisseaux éclairées à la lampe torche ou sur le sol de la planète. En voyant le jeu tourner sur PC et en le comparant à la version Xbox, nous avons pu constater immédiatement un gros gain au niveau de la finesse, ce qui n'est pas étonnant vu la différence de résolution entre les 2 machines. Sur certaines batailles très chargées (la fameuse scène du débarquement sur la plage par exemple), on devrait percevoir nettement plus de détails dans les arrière-plans, alors qu'ils étaient un peu flous sur console.





Si les améliorations de la partie solo ne seront que cosmétiques, ça va être nettement plus touffu du côté multijoueur. Là, Gearbox a mis les mains dans le cambouis pour refondre toute la partie réseau. Tout d'abord, le netcode a été revu et corrigé par rapport à celui de la Xbox, qui n'était pas un modèle d'optimisation. On devrait donc pouvoir jouer à 16 bonshommes maximum sans se taper des pings de 500 millisecondes, c'est une bonne nouvelle. Pour le contenu, nous allons avoir droit aux modes de jeu classiques (Deathmatch, Match par équipe, Capture The Flag), à une nouvelle arme (une sorte de mortier alien capable de tirer d'un bout à l'autre de la map), et surtout à une flopée de nouvelles cartes. La majorité d'entre elles sera très axée sur les combats en véhicule, les tanks et autres chasseurs seront disponibles à foison. Même pour ceux qui ont déjà terminé dix fois le jeu sur console, la partie multijoueur nettement améliorée de la version PC pourrait donc bien être une raison de s'offrir cette nouvelle édition.

LA PARTIE MULTIJOUEUR DE LA VERSION PC A NETTEMENT ÉTÉ AMÉLIORÉE



VAMPIRE : The Masquerade-Bloodlines

Genre
Aventure/action
Éditeur
Activision
Développeur
Troïka Games États-Unis
Sortie prévue
2004

Aaah, Vampire, que de souvenirs. Le jeu avait ses défauts, mais c'était quand même un excellent titre une fois qu'on l'avait patché jusqu'à l'os et qu'on s'était habitué au gameplay un peu étrange. Activision voulait une suite et ils ont filé le projet à Troïka Games, les créateurs de Arcanum. Nous savions que le jeu était en développement depuis quelque temps, mais Troïka nous a gardé une surprise pour le Salon : ce sera le premier titre à utiliser la licence du nouveau moteur 3D de Half-Life 2, le Source Engine. Alors forcément, c'est déjà beau. La démonstration qui nous en a été faite montrait des personnages splendides avec une synchronisation des lèvres parfaite lors des dialogues et des expressions faciales étonnantes. Les environnements ne sont pas en reste, les graphistes ont reproduit un Los Angeles glauque et nocturne avec des ruelles mal éclairées, des boîtes à strip-tease sordides, des bars décorés au néon… Question gameplay, ça devrait reprendre les grandes lignes du premier Vampire : ce sera un mélange de jeu de rôle et d'action dans lequel on incarnera un suceur de sang capable d'utiliser différents pouvoirs selon son clan d'appartenance. Ce nouvel opus devrait être beaucoup moins linéaire et dirigiste que l'épisode précédent, avec des missions à la Deus Ex qui pourront se finir de nombreuses manières différentes. Le jeu n'est pas prévu avant « quelque part en 2004 », on aura largement le temps de vous en reparler plus en détail.





ON SE BALADE DANS UN LOS ANGELES GLAUQUE AUX RUELLES MAL ÉCLAIRÉES

S.T.A.L.K.E.R. Oblivion lost

Genre
Shoot 3D
Éditeur
GSC Game World
Développeur
Russobit-M
Sortie prévue
2003



L'action de Stalker se déroule en ex-URSS et plus précisément dans la campagne bucolique qui entoure la centrale nucléaire de Tchernobyl (connue internationalement à cause de son design architectural). Autour de celle-ci évoluent les stalkers, sortes d'éboueurs du futur, qui récupèrent tous les objets curieusement radioactifs qui pullulent dans les alentours du site. D'ailleurs, c'est notre profession : stalker, et on devra évoluer comme de nombreux autres collègues pilotés par une I.A. (que l'on annonce comme incroyable) au travers d'un monde immense et bâti d'un seul tenant. Graphiquement, cela tue tout ce qu'on a pu voir ici dans le registre « représentation réaliste d'un paysage » et c'est d'ailleurs tout ce qu'on lui demande. En fait, le monde est incroyablement détaillé, du moindre brin d'herbe jusqu'aux placards à balais du troisième niveau du réacteur. La fameuse I.A. permettra des choses assez inédites dans ce type de jeu comme de faire vivre un tas de NPC qui pourront s'affronter entre eux, nous aider, ou nous foutre sur la tronche si l'envie leur en prend. Ils auront une totale autonomie, un emploi du temps, et vivront leur propre vie indépendamment de nous. Pour encore plus gâcher notre été, le jeu contient un moteur physique que certains se permettent de comparer à celui d'HL2 ainsi qu'un râtelier d'armes plus rigolotes les unes que les autres.



Genre	Shoot tactique
Éditeur	Activision
Développeur	Infinity Ward
Sortie prévue	Automne 2003



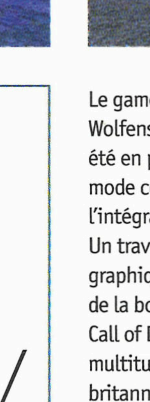
DES MISSIONS SOLO PLUS LONGUES QUE MEDAL OF HONOR : 4 CAMPAGNES HISTORIQUES COMPOSÉES DE 24 MISSIONS.







CALL of Duty



Alors qu'une branche des jeux vidéo tendait vers l'idée qu'il fallait donner plus de liberté aux joueurs au sein d'un shoot, les auteurs de Medal of Honor ont surpris tout le monde en proposant des missions ultra-scriptées et incroyablement spectaculaires. Celles-ci ressemblaient plus à des scènes de film qu'à un jeu tel qu'on en connaissait jusque-là, faisant de ce titre le meilleur shoot de l'année malgré un jeu solo un peu court. Fort du succès PC et Console de ce dernier, Activision a annoncé il y a peu qu'ils allaient développer une série de jeux nommée Call of Duty, retraçant les batailles les plus sanglantes du XX[e] siècle. Comme c'est une série, impossible de savoir combien de titres seront prévus, ni même la nature de leurs théâtres d'opérations, mais on évoque pour l'instant 3 jeux. Le premier est développé par Infinity Ward et dont l'équipe est composée d'une vingtaine de personnes ayant déjà collaboré à MoH. Donc pour décrire le gameplay, rien de plus simple que de penser très fort à celui de leur premier jeu. La campagne sera composée de missions scriptées à l'extrême et qui ressembleront tout particulièrement aux premières échauffourées de MoH, celles où on évolue dans le village oriental farci aux snipers allemands. Ici, pour accentuer l'impression de se trouver au sein d'un groupe, on se baladera au beau milieu d'une escouade où chacun aura une fonction précise et des objectifs tactiques à accomplir.



Le game engine est celui de Return to Castle Wolfenstein, lui-même issu de Quake III. Celui-ci a été en plus retravaillé pour rajouter des gadgets à la mode comme une meilleure gestion des loupiottes et l'intégration d'une I.A. des protagonistes élaborée. Un travail particulier a été fait du côté des effets graphiques et les explosions ou les flammes sortant de la bouche des canons sont spectaculaires.
Call of Duty nous fera endosser les uniformes d'une multitude de soldats différents allant des commandos britanniques aux hommes de troupe soviétiques.
Les 4 campagnes historiques seront composées de 24 missions. Les auteurs insistent sur le fait qu'on y incarnera des hommes de troupe de base à qui on demandera d'accomplir des objectifs réalistes et non pas de changer à eux tout seuls le cours de la guerre. De nombreuses maps seront basées sur des opérations historiques et les développeurs se sont inspirés de celles-ci pour placer un nombre d'opposants crédible tout comme une position précise des défenses ennemies. L'un des niveaux aperçus au Salon représentait les combats sanglants menés à Sainte-Mère l'Église par les paras alliés.
On y verra aussi des choses plus diverses telles que des batailles de tanks, des opérations d'infiltration, du sabotage, ou les habituels combats à bord de véhicules. En gros, tout ce qui fait le succès de MoH. La coopération dans l'équipe sera soulignée par des ordres que vous crieront vos coéquipiers en plein cœur de l'action. Mais, plus important que tout, les développeurs ont annoncé que ces campagnes solo seraient beaucoup plus longues que celles de Medal of Honor : Allied Assault. L'honneur est sauf.

Genre
Shoot 3D

Éditeur
Vivendi Universal Publishing

Développeur
2015

Sortie prévue
Fin 2004

Men of Valor : VIETNAM





Men of Valor n'est rien d'autre que le nouveau titre des gars de 2015, qui se sont fait un nom il y a quelques mois en sortant le meilleur shoot militaire depuis des lustres, Medal of Honor : Allied Assault. La version PC n'était pas encore montrée, mais la version Xbox nous a été présentée façon grand spectacle sur écran géant avec un son en dolby 5.1 qui a provoqué quelques descentes d'organes dans l'assistance. Alors de quoi s'agit-il ? Évidemment d'un nouveau jeu de shoot en 3D avec tout plein de gens en kaki qui se tirent dessus. Après 39-45, c'est la guerre du Viêt-nam qu'on va revivre dans ce jeu dont le style s'annonce particulièrement brutal. Pendant une bonne dizaine de minutes, nous avons assisté à un combat violent et frénétique entre GI et Vietcongs, avec assaut héliporté sonorisé par Wagner et bombardement au napalm pour clore la mission. La scène nous a forcément rappelé les passages les plus intenses de Medal of Honor, les développeurs utilisant toujours au maximum les scripts afin de donner aux batailles un côté hollywoodien. Bien que tous les combats se fassent



en équipe avec des soldats alliés dirigés par l'ordinateur, le gameplay n'a pas l'air de faire dans la finesse – on bute généralement les ennemis en face à face à 5 m de distance. Mais si les fans d'infiltration ou d'action un peu subtile risquent d'être déçus, ceux qui veulent avoir l'équivalent d'un film de guerre à gros budget sur leur moniteur peuvent commencer à sautiller d'impatience.

Genre
Shoot 3D

Éditeur
Lucas Arts

Développeur
Raven Software

Sortie prévue
Octobre 2003

L'AVENTURE SERA MOINS LINÉAIRE QU'AVANT

STAR WARS JEDI KNIGHT Jedi Academy

Après le très longuet Jedi Knight 2, Raven remet les couverts avec Jedi Academy qui intéressera tous les geeks habitant sur cette planète. Un nouveau personnage sera incarné par le joueur et il se verra donner de bons conseils par ces vieux ringards de Kyle Katarn et de Luke Skywalker. Dans cette académie Jedi, le jeune apprenti palpera des choses aussi diverses que des sabres laser et des paires de boules antigrav, puis se lancera dans l'aventure à travers une campagne qui se déroule un an après JK2. Dans celle-ci, on se promenera dans quelques endroits familiers tels que la planète glacée de Hoth.
Mais cette fois-ci, Raven annonce que l'aventure sera bien loin d'être aussi linéaire qu'avant. En réalité, la grande majorité des missions n'aura pas besoin d'être terminée pour que l'on puisse passer à autre chose. La création du personnage a elle aussi été retravaillée : on peut choisir ses habits (afin d'être à la dernière mode de Tatouine), le type de sabre laser (simple ou double lame), le sexe et la race.
D'un pur point de vue technique, le jeu connaîtra des améliorations graphiques notables avec, entre autres, de bien meilleures animations. Il utilisera le moteur de Soldier of Fortune 2 pour afficher ses paysages.
À l'image de ce qui avait été déjà fait dans JK2, on pourra piloter de nombreux véhicules dont l'AT-ST, mais aussi chevaucher quelques créatures.





Genre Shoot 3D
Éditeur Dreamcatcher
Développeur People Can Fly États-Unis
Sortie prévue Automne 2003

PainKiller



30 MISSIONS DANS DES CARTES ÉNORMES AU THÈME GOTHICO-URBAIN

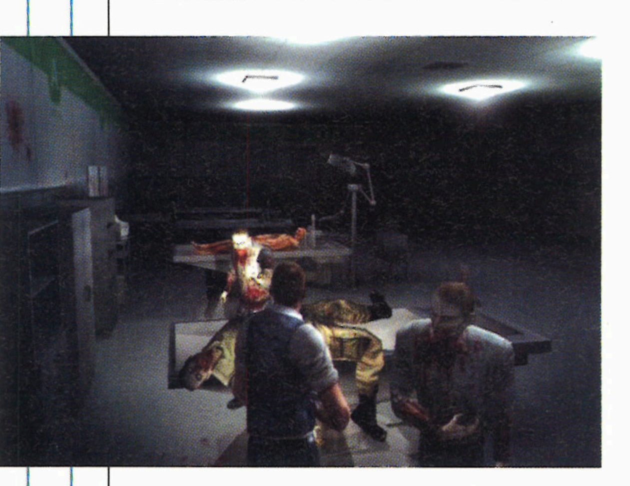
Reprenant la longue tradition bourrine de titres comme Doom, Duke Nukem ou plus récemment Serious Sam et Will Rock, Painkiller sera un gros shoot qui tache. Ne cherchez pas un « stealth-oriented gameplay » ou du « puzzle solving » comme on dit dans les communiqués de presse, ça sera uniquement du combat contre des nuées de streumons au look déglingué avec un arsenal de Troisième Guerre mondiale, suivant bien sûr un scénario de la taille d'un haïku. C'est une fois de plus le moteur 3D qui tiendra la vedette, il s'agira du « PAIN Engine ». Il sera capable, a-t-on pu lire d'un air méfiant sur la plaquette commerciale du jeu, d'afficher 100 fois plus de polygones que les derniers shooters sortis dans le commerce. Moui, bien sûr. Painkiller bénéficiera aussi du moteur physique Havok, comme Deus Ex 2 et Thief 3. Mais c'est sûrement la seule chose que ces jeux auront en commun… La campagne solo s'étalera sur 30 missions, elle se déroulera dans des cartes assez énormes avec un thème gothico-urbain plutôt original. La partie multijoueur, quant à elle, proposera 3 modes de jeu : Teamplay, MidAir et The Hunt, il faudra attendre d'avoir une version jouable pour savoir à quoi les 2 derniers correspondent. Voilà, un shoot de plus à mettre sur la pile.



SHADE : Wrath of Angels

Genre Shoot 3D
Éditeur Cenega
Développeur Black Element Software République Tchèque
Sortie prévue Seconde moitié 2003

Si vous avez raté votre examen d'entrée chez les Jésuites, Shade va vous offrir une seconde chance de jouer un soldat d'élite du Vatican. Le scénario est original : sur les ordres du Saint-Siège, il va falloir parcourir des niveaux entiers en grillant des zombies au lance-flammes afin de sauver l'humanité. On dirait un film avec Schwarzenegger. Le jeu sera un shoot 3D en vue de dos bénéficiant, c'est son argument de vente principal, d'un moteur 3D fait maison qui a l'air particulièrement performant. Made in République Tchèque, il affichera du bump mapping à gogo, des éclairages dynamiques de folie, des textures en supra-haute résolution et plein d'autres trucs qui feront crever votre carte graphique. Les décors promettent d'être très variés car le jeu se déroulera dans plusieurs époques (moderne, Moyen-Âge…) et dans plusieurs dimensions différentes, les suppôts de Satan qu'on poursuivra étant particulièrement débrouillards. À chaque univers correspondra bien sûr un arsenal différent. La seule originalité qu'on puisse vous signaler est la gestion du « démon intérieur » du personnage principal. Celui-ci pourra bénéficier temporairement de pouvoirs spéciaux, mais devra le payer en « vendant » une partie de son âme au Diable. Voilà, c'est tout ce qu'on peut vous dire pour l'instant sur Shade, un nouveau venu sur la longue liste des « shooter 3D avec un beau moteur graphique » qui arriveront d'ici la fin de l'année.





METTEZ-VOUS DANS LA PEAU D'UN SOLDAT D'ÉLITE DU VATICAN



Genre
Infiltration 3D

Éditeur
Eidos Interactive

Développeur
Ion Storm Austin

Sortie prévue
Fin 2003



Thief était l'un des derniers grands jeux de Looking Glass, sorti juste avant que le studio ne casse sa pipe pour le plus grand désespoir des fans. Il jouait avec une plâtrée de nouveaux concepts, comme celui de l'infiltration, qui avaient été assez peu exploités jusque-là. Après la mort du développeur, les plus grandes incertitudes planaient sur l'avenir d'un troisième épisode. Warren Spector et Randy Smith, qui ont entre-temps gagné plein de sous et de renommée, ont heureusement décidé de donner un nouveau chapitre à la saga de Garett le master-serrurier parallèlement à celle de leur autre pote, JC Denton. Comme on pouvait s'en douter, l'histoire prend place dans le même univers délirant, mi-médiéval mi-technologique à la sauce SteamPunk, où l'on devrait retrouver quelques figures connues du second épisode.
Jusqu'ici, Thief se servait d'un moteur propriétaire, sobrement nommé Dark Engine. Celui-ci permettait, entre autres, à l'époque de sa sortie, une gestion assez extraordinaire des ombres et lumières, 2 éléments cruciaux du gameplay. Cette année, changement de programme pour un game engine à hautes performances, dérivé de l'Unreal Warfare, qui mange décidément à tous les râteliers depuis quelque temps. Non seulement il possède à la base quelques features excitants mais en plus, il offre la possibilité de recracher des ombres volumétriques très facilement à l'instar de Deus Ex 2 ou de Doom 3. Seulement, l'équipe ne s'est pas contentée de greffer un gameplay sur ce dernier car de nombreux perfectionnements y ont été ajoutés, tout spécialement dans les secteurs du rendu graphique, du moteur physique ou de l'I.A. Mais l'une des caractéristiques les plus bluffantes de Thief 3 est certainement celle que ses auteurs nomment le « body awareness », et dont Jean-Claude Van Damme semble vouloir nous parler depuis des années. Celle-ci veut tout simplement apporter au joueur l'impression tenace de se retrouver à l'intérieur même du personnage. Pour ce faire, il verra ses mains agir sur les objets, son corps et ses pieds (s'il regarde vers le bas), ce qui devrait nous autoriser à accomplir des actions avec une grande précision, comme si on y était. Pour ce qu'on a pu en voir, le résultat est assez impressionnant et c'est bien la première fois que la perspective est respectée sur les bras et les membres. Les effets sonores eux aussi ont été améliorés, avec la gestion de l'étouffement du son passant à travers une porte ou une paroi peu épaisse, et de la perception de celui-ci en fonction de la distance. Côté I.A., on nous annonce qu'il devrait être bien plus compliqué d'échapper à des gardes qu'auparavant (la série des Thief a tout le temps donné lieu à des courses poursuites impressionnantes) puisque ceux-ci auront désormais la bonne idée de fouiller toutes les cachettes potentielles qu'ils aperçoivent. D'ailleurs, ils auront aussi de nouveaux moyens de nous repérer comme notre ombre se projetant sur un mur éloigné, si on n'y prend pas garde, ou par le bruit que l'on produira (mais qui cette fois-ci devrait être un peu plus contrôlable par le perso). T3 sortira après les vacances de Noël sur nos bécanes et la Xbox en même temps car il partage le même code source, ce qui n'est pas forcément bon signe au doux pays du gameplay PC.









THIEF 3 PRÉSENTE UN RÉALISME DE PLUS EN PLUS BLUFFANT

Genre
Shoot Tactique
Éditeur
Eidos Interactive
Développeur
Ion Storm Austin
Sortie prévue
Automne 2003

Deus Ex 2 INVISIBLE War

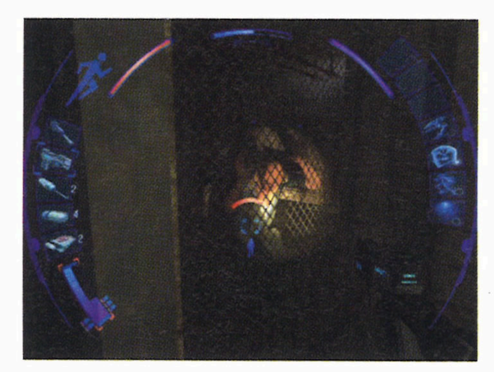


Contrairement aux films, les jeux vidéo ont une nette tendance à s'améliorer au fur et à mesure que leurs suites font leur apparition. Si cet élément de la sagesse populaire se trouve parfois démenti par quelques bouses (Interstate '82, Ultima 8, Might and Magic 4,5,6,7,8,9), on aurait plutôt tendance à croire Warren Spector lorsqu'il nous parle avec amour de Deus Ex 2.

Le scénario d'Invisible War débutera quelque 15 ans après le premier jeu. J.C. Denton disparaît donc au profit d'un nouveau héros, lui aussi fan des armes et des implants cybernétiques en guise de piercings. C'est l'excuse parfaite pour avoir à nouveau le plaisir de modeler un personnage (un monsieur ou une madame) à notre convenance et on croit d'ailleurs savoir que dès le début de l'aventure, il sera possible de le cyber-personnaliser jusqu'à une certaine limite. Dans ce nouveau chapitre, on devrait y retrouver quelques visages connus qui ont survécu aux affrontements (parfois nucléaires, si j'ai bonne mémoire) du premier jeu. Dans ce futur troublé, on assistera à des tentatives faites par des sectes et des factions politiques diverses pour former un gouvernement mondial, oui, encore un. Notre agent devra donc voyager de par le monde pour démasquer les comploteurs et mettre à jour conspiration après conspiration. DX2 nous permettra de bouger assez librement vers des destinations exotiques et lointaines telles que Seattle, Le Caire, L'Allemagne ou l'Antarctique et de visiter des portions très détaillées de ces endroits. Le moteur utilisé est, oh surprise, celui d'Unreal même si pour l'occasion les développeurs n'ont utilisé que son toolset et ont refait tout le reste. On peut donc s'attendre à ce que Thief 3 et DX2 partagent un bon nombre de caractéristiques, tant dans les nombreux effets graphiques haut de gamme que dans une I.A. des ennemis bien plus développée que dans le premier opus. Les screenshots donnent d'ailleurs une bonne idée des graphismes à tomber par terre qui sont omniprésents dans DX2.







ON NOUS PROMET UN SCÉNARIO À TIROIRS, UNE ABSENCE DE LINÉARITÉ, ET UN UNIVERS EXTRÊMEMENT DÉTAILLÉ !

Lorsqu'il regarde en arrière, et fort de sa très récente expérience de développeur console, le gars Spector ne peut s'empêcher de penser que le premier Deus Ex était trop compliqué, notamment au niveau de l'interface. Ses multiples écrans ne faisaient, selon lui, qu'encombrer le joueur inutilement. Rien d'étonnant donc à ce qu'un gros travail d'ergonomie ait été accompli à ce niveau (tout est devenu sphérique) tout en priant pour que le gameplay soit, quant à lui, demeuré identique. On sait par exemple qu'il y a eu aussi un gros nettoyage du côté des skills et des implants, pour simplifier là aussi et rendre le jeu abordable pour nos potes de la console j'imagine. Tant qu'on est du côté des gadgets, sachez que la nanotechnologie sera déclinée en deux sortes : celle du commerce et que l'on peut acquérir normalement, et l'autre qui ne pourra se trouver qu'au marché noir. La différence résidera dans des effets plus puissants et plus « méchants ». À part cela, aucun gros changement notable n'a été constaté et Invisible Wars est toujours l'un des jeux les plus attendus de l'année, y compris par nous. On nous promet un scénario à tiroirs, une absence de linéarité, et un univers extrêmement détaillé. Vu la parenté de DX2, je ne vois aucune raison majeure de douter du résultat final ou de s'inquiéter outre mesure.

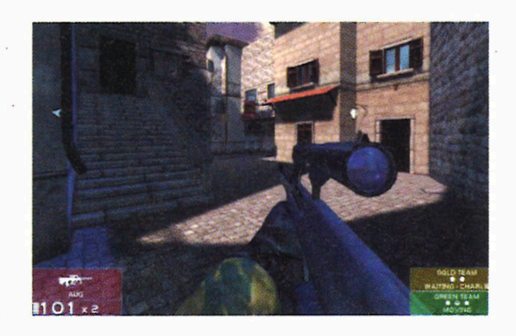
Raven SHIELD : Athena Sword

Genre Add-on pour Raven Shield
Éditeur Ubi Soft Entertainment
Développeur Ubi Soft Entertainment
Sortie prévue 2003

Même si Raven Shield n'a pas été un bouleversement total dans la série de Rainbow Six à l'instar de Rogue Spear, il n'en demeure pas moins qu'il constituait la mise à jour technique nécessaire pour que l'on puisse continuer à tirer au MP5 dans des gens.



Athena Sword prolonge l'intrigue de Raven Shield et nous remet à la poursuite d'Alvaro Gutierrez, qui a décidément un nom d'homme de ménage, à travers 8 missions toutes plus passionnantes les unes que les autres. J'imagine.
L'une des plus grosses contributions de cet add-on sera sans aucun doute son cortège d'améliorations graphiques. En fait, on n'assistera pas à une refonte du moteur d'Unreal, mais plutôt à une utilisation de textures bien plus photo-réalistes. Pour mémoire, les 6 premières missions de Raven Shield ne donnaient pas l'impression qu'un réel travail avait été effectué de ce côté, tant elles faisaient ressembler ce jeu au vieux Rogue Spear. Des belles textures, il en faudra pour représenter les nombreux environnements présents dans l'add-on. Côté multijoueur, que du bon avec de nouveaux modes comme le Countdown qui se passe d'explications, mais aussi une sorte de chat perché, mais sans chat, et avec des terroristes. Plus intéressant, un mode Kamikaze où un joueur armé d'une bombe tentera de se faire exploser au milieu de l'équipe adverse. Simple et du meilleur goût.





HIDDEN and Dangerous 2

Genre Shoot tactique
Éditeur Take Two Interactive
Développeur Illusion Softworks
Sortie prévue Été 2003

Le premier Hidden and Dangerous avait révélé deux choses au petit monde des jeux vidéo. La première, que les titres où le snipe était prépondérant pouvaient être aussi excitants qu'un kouake 2, et la seconde, que nous allions devoir compter avec les studios tchèques, une impression confirmée par la suite avec Bohemia Interactive et son Opération Flashpoint. Bien avant MoH, il y avait H&D avec ses missions interminables prenant place dans des niveaux immenses avec une 3D utilisant de superbes textures.

Question technique, H&D2 annonce la couleur : on parle désormais de scènes affichant plus de 300 000 polygones simultanément et conservant une fluidité jouable sur une bécane bien membrée. Côté gameplay, quelques nouveautés le distingueront de ses petits camarades. Les tirs, par exemple, seront rendus plus réalistes par des calculs de balistique en temps réel et pour chaque arme. Autre élément toujours bien sympa, la possibilité de conduire tous les véhicules présents dans la campagne. Cette dernière se déroulera dans des environnements bien plus éclectiques que ceux de H&D. Le multijoueur sera toujours au rendez-vous, avec notamment l'excellent mode Coopératif qui faisait tout l'intérêt du premier volet. Les développeurs souhaitent d'ailleurs que H&D2 connaisse le même sort qu'Half Life en s'ouvrant sur les mods et add-on extérieurs.



DES ENVIRONNEMENTS ENCORE PLUS FINS ET PLUS DIVERSIFIÉS



Genre
Shoot 3D
Éditeur
Wanadoo
Développeur
Rebellion Grande-Bretagne
Sortie prévue
Début 2004

Sniper Elite Berlin 1945



Comme si nous n'avions pas déjà assez de jeux sur la Seconde Guerre mondiale ces temps-ci, Wanadoo montrait pour la première fois sur le Salon Sniper Elite, un shoot 3D se déroulant dans le Berlin de l'après-guerre. D'après le titre, vous pensez bien qu'on n'incarnera pas une jeune Bavaroise aux joues roses, mais un certain Peter Mauer, ex-vilain nazi embauché par les services secrets américains de l'époque pour contrecarrer les plans russes de domination de la ville. Lors de la présentation, les développeurs nous ont sorti l'arsenal classique de tout bon jeu d'action moderne. Ainsi, ils ont bien insisté sur le fait que les missions ne seraient pas linéaires et que le joueur pourra les terminer de multiples façons. Il sera possible d'y aller en bourrinant au gros calibre dans les rues de la ville, de jouer plus infiltration en approchant de la cible sans se faire détecter ou, bien sûr, de trouver une position de tir idéale pour sniper à distance. À propos du snipe, la gestion de celui-ci sera plus complexe que dans un shoot classique puisqu'il faudra tenir compte de la respiration du tireur, du battement de son cœur, de la limitation des lunettes de visée de l'époque et de la gravité qui courbera la trajectoire de la balle sur les longues distances, comme dans Opération Flashpoint. Sniper Elite a l'air d'être un bon petit jeu, il reste à voir s'il aura les atouts nécessaires pour se hisser au-dessus de ses très nombreux rivaux.

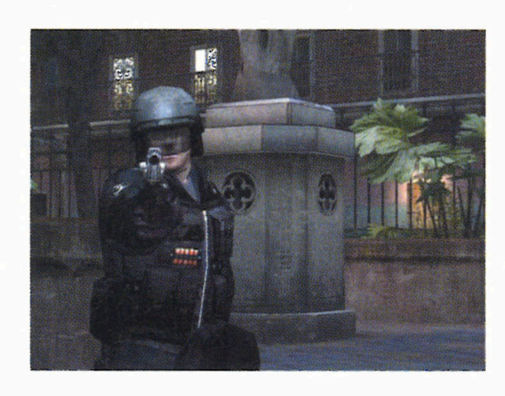


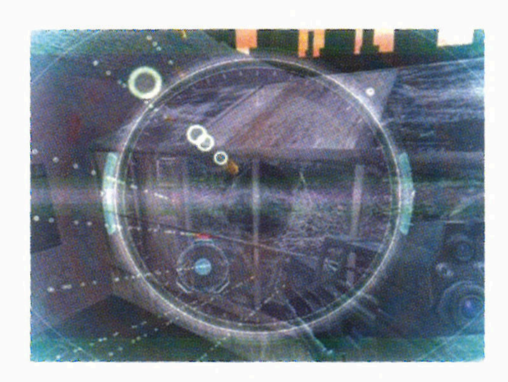


MI-ARCADE, MI-SIMULATION, SNIPER ELITE POURRAIT ÊTRE UNE BONNE SURPRISE

Trinity

Trinity, ce nom me dit quelque chose... Ah oui, c'est un personnage d'un vieux scénario que j'avais écris, quand j'étais en sixième. Je me souviens, c'était une histoire bidon, ça parlait d'un héros informaticien, je l'avais appelé Nouvo, qui, grâce à son mentor Transformus, découvrait qu'il vivait dans une sorte de réalité virtuelle programmée par des processeurs de T07+ ayant atteint le stade de la conscience. C'était vraiment naze. Et j'avais écrit un second épisode qui était encore pire, avec des dialogues philosophiques niveau CE2. Ha ha, quand j'y repense... Le pire, c'est que j'ai vendu ça à 2 Américains avec un nom à coucher dehors.





150 francs de l'époque, ça m'a payé mes M&M's pour tout un trimestre. Je me demande ce qu'ils en ont fait... Enfin bref, ce Trinity-là n'a rien à voir avec mon histoire, d'ailleurs je n'ai pas encore compris le rapport entre le titre et le scénario du jeu. Ce sera le nouveau shooter des vieux briscards de Gray Matter Studios (Return to Castle Wolfenstein, c'était eux). Il nous emmènera en 2013 à la Nouvelle-Orléans, pour lutter contre un mystérieux virus qui décime la ville. Allez savoir pourquoi, mais pour stopper ce SRAS du futur, il faudra buter des dizaines de bonshommes en utilisant un arsenal high-tech et des tas de pouvoir spéciaux. Ça a l'air très beau, oh ça oui alors, mais c'est à peu près tout ce qu'on peut vous dire sur ce titre pour le moment. De toute façon, ça ne sortira pas avant 2004 dans le meilleur des cas, alors nous aurons dix fois le temps de vous en reparler.

Genre
Shoot 3D
Éditeur
Activision
Développeur
Gray Matter Studios
Sortie prévue
2004



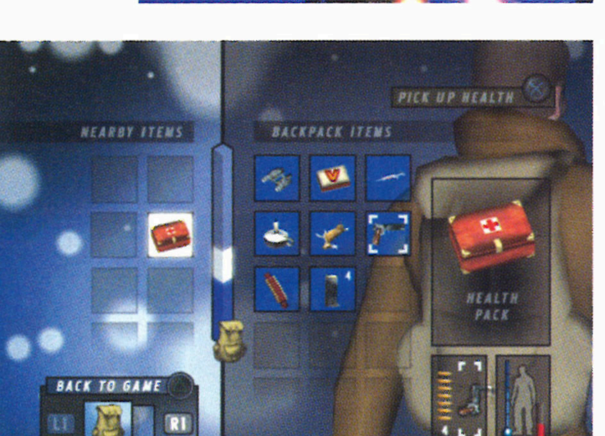
LE NOUVEAU SHOOT DES CRÉATEURS DE RTCW



Genre
EXFILTRATION
Éditeur
WANADOO
Développeur
WIDE GAMES
Sortie prévue
FIN 2003

Pilot DOWN





Ils nous avaient déjà pondu Prisoner of War, dans lequel on devait s'échapper d'un camp de prisonniers ; Wide Games confirme son attachement aux jeux d'infiltration/exfiltration avec Pilot Down. On y jouera Bill Foster, pilote de l'US Air Force descendu au-dessus de l'Allemagne en plein hiver 44. But du jeu : rejoindre la Suisse pour y acheter un max de chocolat. Mais il faudra mériter son Tobleron car l'environnement sera particulièrement inhospitalier. Si ce n'est pas un nazi qui vous mitraillera, il y a fort à parier qu'on vous retrouve gelé à la fonte des neiges. Tout le gameplay est d'ailleurs construit autour d'une « barre de chaleur ». Quand elle est trop basse, vous êtes en hypothermie et vous commencez à perdre des points de vie. Il ne vous reste plus qu'à ramper jusqu'à brasero, craquer une allumette pour l'enflammer, se réchauffer et prier pour que la chaleureuse flambée n'attire pas les Allemands comme autant de moustiques. Bien sûr, il sera toujours possible de choper ses ennemis par



surprise, de leur chourer leurs armes et de se retrouver équipé comme Rambo. Mais le surnombre des ennemis est tel que les tactiques de bourrin ne seront que rarement payantes ; eh oui, il faudra donc beaucoup ramper. Ah oui, j'oubliais, un gradé allemand a juré d'avoir votre peau et organisera rien que pour vous une traque féroce. Miam... Ceux qui aiment en chier des bûches risquent d'être servis au-delà de leur espérance.

FAR Cry

Genre
SHOOT À LA PREMIÈRE PERSONNE
Éditeur
UBI SOFT
Développeur
CRYTEK
Sortie prévue
FIN 2003

Techniquement, des moteurs nouveaux et impressionnants, il n'y en avait pas 1 000 de présentés à l'E3. Non, il y en avait 3 : Stalker, Half Life 2 et Far Cry. Ce dernier nous mettra dans la peau d'un bienheureux qui a décidé de vivre à l'écart des hommes en naviguant, sur son bateau, dans des mers exotiques au large d'îles paradisiaques. Mais voilà, une jolie journaliste est kidnappée, son beau bateau est coulé ; le bonhomme se retrouve coincé sur une île tropicale qui grouille de miliciens qui veulent sa peau. Graphiquement, c'est à tomber par terre. Une technologie propriétaire a été utilisée qui permet de générer des environnements extérieurs



LES NIVEAUX SONT TOUT SIMPLEMENT IMMENSES

immenses. L'astuce étant que, sans que cela soit perceptible pour le joueur, le nombre de polygones dont est constitué chaque objet augmente à mesure que l'on s'en approche. Cela permet carrément de reconstituer des végétations où chaque feuille, chaque brin d'herbe a sa propre animation. Sous l'angle du gameplay, c'est du côté de l'I.A. que les développeurs ont porté leurs efforts. Les ennemis seront organisés, hiérarchisés, capables de mettre en place des tirs de barrage, des tactiques d'encerclement, de se mettre à couvert, etc. Leurs tactiques s'organiseront grâce à un système de transmission d'ordres. Ainsi, supprimer un gradé participera à la désorganisation du groupe. Très peu de comportements ennemis seront scriptés, ce qui devrait donner au jeu une très grande rejouabilité. Far Cry proposera également des modes multijoueurs, mais ceux-ci n'ont pas encore été dévoilés.



Genre Stratégie temps réel
Éditeur Black Label Games
Développeur Liquid Entertainment
Sortie prévue Début 2004

War of the ring

UN RTS QUI POURRAIT BIEN CRÉER LA SURPRISE

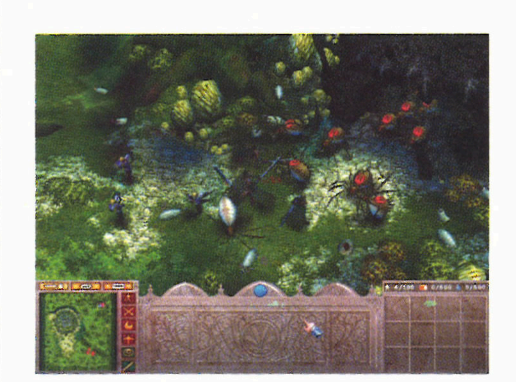
War of the Ring a sûrement été le jeu de stratégie temps réel qui nous a le plus accroché l'œil sur ce Salon. Non pas que nous soyons tous des fans intégristes de Tolkien prêts à gober goulûment n'importe quel jeu à licence Lord of the Ring, mais parce que ce RTS a l'air sacrément réussi. Les développeurs ne sont pas des gamins, ce sont les gars de Liquid Entertainment qui nous ont déjà régalés avec l'excellent Battle Realms. Il faut aussi noter que le fondateur de ce studio, Ed Del Castillo, est un des vétérans de l'équipe de Command & Conquer chez feu Westwood. Comme c'est en plus un fin connaisseur de l'univers Tolkien, c'était le bonhomme idéal pour gérer ce projet. Chronologiquement, son choix s'est porté sur le « Troisième Age » de l'épopée de Tolkien, celui qui suit la mort de Sauron. Ce sera le background pour une campagne solo à embranchements multiples qui devrait offrir une quinzaine de missions.



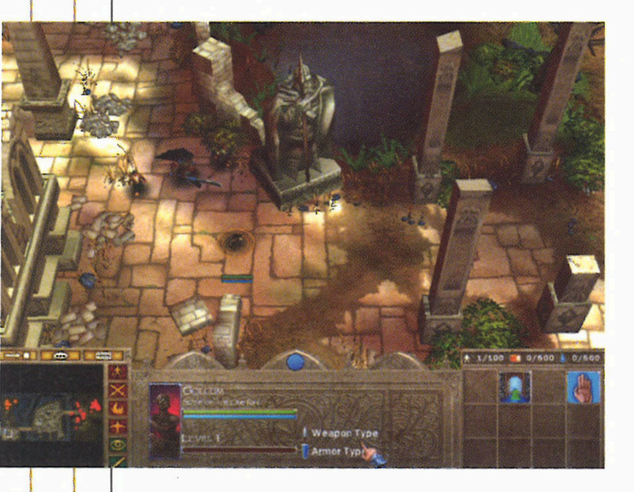
À première vue, War of the Ring nous a donné l'impression d'être une sorte de ravalement de façade de Battle Realms. Même si le moteur graphique a été entièrement reprogrammé, on sent immédiatement la touche artistique de Liquid : palette de couleurs plutôt vives, graphisme au look légèrement dessin animé, animations ultra-détaillées pour chaque unité. Les quelques effets graphiques déjà implémentés comme les hautes herbes qui bougent selon la direction du vent ou l'affichage dynamique de l'eau annoncent clairement que le jeu sera un bon cran au-dessus de WarCraft III au niveau technique. L'interface, quant à elle, reprendra tous les raccourcis clavier de Battle Realms, avec une caméra qui permettra juste d'obtenir un petit zoom. Pour le gameplay, ça devrait être très classique, dans la lignée de ce qui est à la mode actuellement. War of the Ring comportera 2 factions, une « good » et une « evil », chacune disposant de 12 unités comme des archers, des fantassins, des catapultes... Chaque camp aura en plus ses propres héros, les premiers rôles inévitables de n'importe quel jeu basé sur le Seigneur des Anneaux. Le casting n'a pas encore été officialisé mais on peut espérer diriger Gandalf, Boromir, Aragorn ou Saroumane. Lors de la présentation, nous avons aussi pu voir des unités spéciales comme un dragon ou un Balrog qui prennent la moitié de l'écran et peuvent se farcir 30 soldats à eux seuls. Ce seront apparemment des créatures qu'on pourra invoquer avec des sorciers en dépensant des hectolitres de mana. Il devrait en outre y avoir un système d'expérience pour certains combattants qu'on gardera tout au long de la campagne, mais les développeurs n'en disent pas trop là-dessus pour l'instant. Question ressources, ce sera du basique : il faudra récolter du minerai et de la nourriture. On attend plus qu'une version jouable pour savoir si le jeu offrira une vraie profondeur tactique, avec une tonne de micro-management et du spellcaster à gogo, mais vu l'expérience de Liquid dans ce domaine, personne n'est inquiet.











Genre Stratégie Temps Réel
Éditeur Microsoft
Développeur Ensemble Studios
Sortie prévue Automne 2003



Age of Mythology : the Titans



Une fois de plus ils sont au coude à coude : Blizzard et Ensemble Studios ne vont pas tarder à sortir, toujours aussi synchros, les add-on respectifs de WarCraft III et Age of Mythology. Mais tandis que nous avions des nouvelles régulières du bêta-test de WarCraft III : the Frozen Throne, c'était beaucoup plus discret du côté d'Age of Mythology. L'E3 a été l'occasion de choper Bruce Shelley entre quatre yeux. Alors quoi Bruce ? Quoi de neuf ? Principalement un nouveau camp, celui des Atlantes.

Atlantez-moi, j'arrive !

Grande nouvelle pour les fainéants : inutile pour les paysans atlantes d'apporter les ressources récoltées jusqu'à un quelconque dépôt. Ils seront suivis par des mules qui s'en chargeront (elles seront en fait automatiquement engrangées). Mieux, il suffira d'assigner les paysans à une ressource (nourriture, or ou bois) pour qu'ils se débrouillent automatiquement pour les chercher et les exploiter. Pour équilibrer cet énorme gain de productivité, les paysans atlantes coûteront trois fois plus cher que les autres. Les Atlantes pourront prier 3 nouveaux dieux : les adorateurs de Gaïa verront les terres environnant leurs bâtiments verdir et foisonner de végétation ce qui rendra inconstructible leur voisinage pour les joueurs ennemis (ils sont donc prémunis contre les tactiques de constructions de tours offensives). Ceux qui prieront Oranos pourront construire des bâtiments spéciaux qui feront office de portes vers les cieux : les troupes envoyées à travers ces portes se retrouveront transportées au ciel et pourront apparaître au moment où le joueur le désirera, et cela instantanément, par n'importe quelle autre porte qu'il aura construite. Ceux qui auront choisi Kronos pour dieu pourront téléporter n'importe quel bâtiment moyennant une petite somme. Enfin, les Atlantes pourront invoquer les fameux Titans : en construisant un bâtiment spécial, un monstre de 7 000 points de vie viendra combattre à leurs côtés. Ces Titans sont des créatures gigantesques, hautes comme un demi-écran et les effets graphiques qu'ils génèrent sont aussi impressionnants que leur efficacité au combat. Un joli paquet de nouvelles unités est également au programme, parmi lesquelles on trouve des araignées assez répugnantes qui peuvent pourrir le champ de bataille en y planquant des trappes. De même, 12 nouveaux pouvoirs divins viendront enrichir le jeu. Une fois encore les animations sont époustouflantes. L'un de ces pouvoirs est un vortex, véritable siphon qui aspirera vers le néant tout l'écran au centre duquel il aura été posé.



Multiples questions sur le multijoueur

O.K., il y aura donc énormément de trouvailles ludiques et des effets graphiques toujours plus grisants, mais, et le online dans tout ça ? Cet add-on répondra-t-il à la principale critique faite à Age of Mythology et qui concerne justement le gameplay en multijoueur ? Car ce pan entier du jeu se résume tristement à construire des tonnes d'unités avec lesquelles on essaye de submerger l'adversaire, sans même gérer les combats. Un indice vient nous confirmer que cela risque de ne pas changer ; l'apparition d'un bouton « Repeat » dans l'interface de construction. Il permet de demander à un bâtiment de construire à l'infini des unités dans un ordre précis. Aïe... les Titans seront-ils à ce point-là de gros bourrins ?

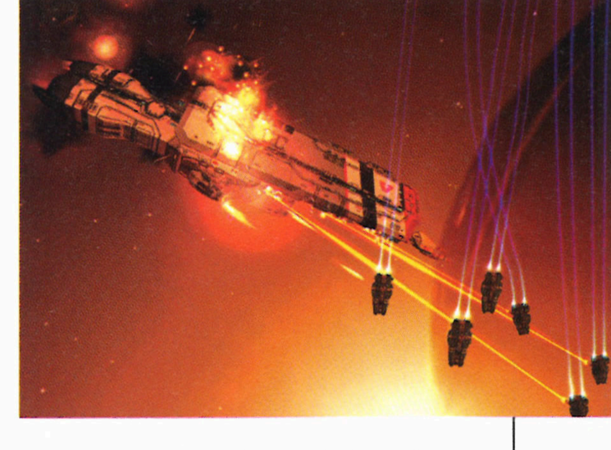
LE DUEL CONTINUE : WARCRAFT III ET AGE OF MYTHOLOGY SORTIRONT TRÈS BIENTÔT, ET PRESQUE SIMULTANÉMENT, LEUR PREMIER ADD-ON.

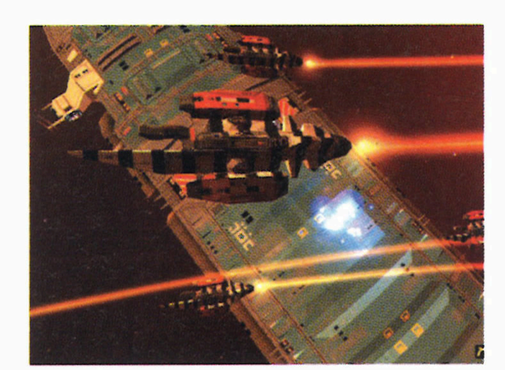


Genre
Stratégie Temps Réel
Éditeur
Vivendi Universal Games
Développeur
Relic Entertainment
Sortie prévue
Fin 2003

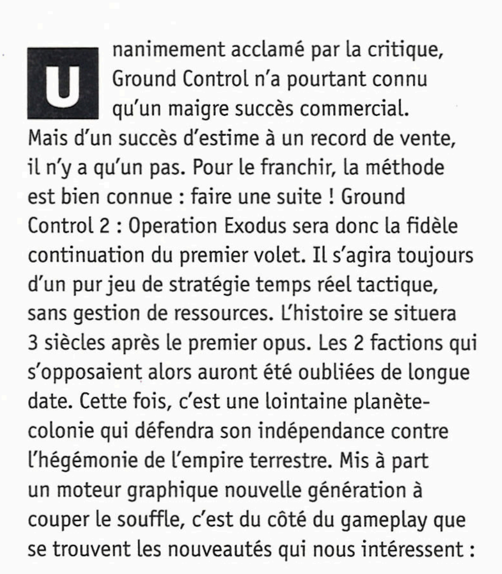
L'I.A. ET L'ASPECT MULTIJOUEUR ONT ÉTÉ PARTICULIÈREMENT CREUSÉS

Homeworld 2





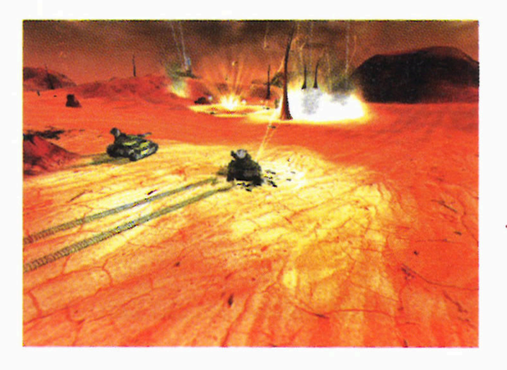
Un siècle après le premier épisode, l'exil des Hiigarans continue à travers la galaxie et un nouvel ennemi semble décidé à finir de les exterminer. Ce qui frappe avant tout quand on voit tourner le jeu, c'est l'absolue beauté des graphismes et animations. C'est un ballet à la Kubrick. On zoome sur un gigantesque vaisseau entouré d'un essaim de chasseurs et l'on réalise à quel point le niveau de détail est vertigineux. Les vaisseaux peuvent être customisés et l'on peut choisir leur équipement, leur type d'armes, et l'endroit du vaisseau où l'on veut les poser. Comme dans le premier, on choisit aussi ses couleurs, mais il est aussi possible maintenant de personnaliser son logo. L'interface a été complètement remaniée, et l'on aimerait que celle de Windows soit aussi jolie et flexible que celle-ci. Contrairement au premier Homeworld, les vaisseaux rencontrés ne seront pas des répliques relookées de vos propres véhicules. Ils possèderont non seulement un design propre, mais aussi des caractéristiques et des tactiques complètement différentes. L'I.A. a d'ailleurs été particulièrement creusée et sera capable de produire des comportements de coopération entre différents types d'unités. L'aspect multijoueur semble avoir été beaucoup mieux pensé cette fois. Et il est bien possible que l'on en arrive à un niveau d'intérêt proche de celui de WarCraft III. Oui, ça va tuer, c'est déjà presque certain.



Genre
Stratégie Temps Réel
Éditeur
Vivendi Universal Games
Développeur
Massive Entertainment
Sortie prévue
Début 2004

Ground Control 2





Unanimement acclamé par la critique, Ground Control n'a pourtant connu qu'un maigre succès commercial. Mais d'un succès d'estime à un record de vente, il n'y a qu'un pas. Pour le franchir, la méthode est bien connue : faire une suite ! Ground Control 2 : Operation Exodus sera donc la fidèle continuation du premier volet. Il s'agira toujours d'un pur jeu de stratégie temps réel tactique, sans gestion de ressources. L'histoire se situera 3 siècles après le premier opus. Les 2 factions qui s'opposaient alors auront été oubliées de longue date. Cette fois, c'est une lointaine planète-colonie qui défendra son indépendance contre l'hégémonie de l'empire terrestre. Mis à part un moteur graphique nouvelle génération à couper le souffle, c'est du côté du gameplay que se trouvent les nouveautés qui nous intéressent : les fantassins prendront beaucoup plus d'importance grâce à la possibilité de s'embusquer dans les bâtiments et de faire feu depuis ces abris. Des unités ingénieurs seront capables de construire des défenses telles que des bunkers, différents capteurs et des tourelles automatisées. Les unités aériennes, jusqu'à présent des chasseurs, seront ici remplacées par des hélicoptères (probablement pour des raisons de cohérence du gameplay avec la vitesse des unités). Dans certaines missions, il sera possible d'acheter des unités en cours de route à des points donnés de la carte. Enfin le vaisseau de largage prendra une grande importance puisqu'il pourra maintenant être équipé de missiles tactiques et d'armes laser. Comment on l'attend de pied ferme ce jeu-là...

RÉPOUSSÉ AU 1ER TRIMESTRE 2004, GROUND CONTROL VA DÉCHIRER GRAVE

Genre Action
Éditeur LucasArts
Développeur PlanetMoon Studios
Sortie prévue 2004

Armed and Dangerous

Aaaah, PlanetMoon Studios est de retour. Ces développeurs californiens ne sont pas aussi célèbres que Valve, Blizzard ou Id Software, mais ceux qui ont joué à l'excellent Giants : Citizen Kabuto savent bien ce qu'ils valent. Ce jeu était fantastique, aussi bien en solo qu'en multijoueur, il était beau, il était bien programmé, on pouvait dévorer des extraterrestres innocents, que demander de plus. Pour son second titre, cette jeune équipe s'est trouvé une nouvelle famille, l'éditeur LucasArts. Rassurez-vous, pas de licence Star Wars ou Indiana Jones à l'horizon, PlanetMoon a eu le champ libre au niveau créatif et nous prépare un jeu bien débile avec un gameplay qui, de l'aveu même des développeurs, ne fera sûrement pas dans la finesse.

Armed and Dangerous nous contera l'histoire surréaliste d'une bande de petites frappes à l'accent londonien qui se retrouvera sur une planète inconnue à combattre une gigantesque armée alien. Oui, c'est un beau scénario, mais je pense que le gars qui a pondu ça n'a même pas cherché à donner une once de crédibilité à son histoire. La démo à





laquelle nous avons pu assister chez LucasArts ne permettait pas le moindre doute sur l'orientation du jeu : ça sera de l'action à 200 %. N'espérez pas de l'infiltration, ou des puzzles à se péter les neurones, c'est plutôt armes de destruction massive et combats héroïques seul contre 2 000 streumons. Accompagné de quelques équipiers dirigés par l'ordinateur, on se battra en vue de dos, à la troisième personne, contre des grosses vagues d'ennemis avec des têtes pas possibles. L'arsenal a été particulièrement choyé, on trouvera pas mal de flingues délirants dont nous avons eu un petit aperçu. Le fusil de snipe de base permettra par exemple de passer à travers une douzaine d'adversaires en file indienne. On disposera aussi d'un lance-roquettes monstrueux à côté duquel celui de Unreal Tournamenent passe pour un gentil pistolet à bouchon. À chaque explosion, ce seront des gerbes de cadavres ennemis qui voleront dans les airs – avec animation « ragdoll » bien évidemment. L'arme la plus originale qui nous a été dévoilée était une sorte d'inverseur de gravité. En l'activant, le héros se colle au sol avec une ventouse, et le décor se renverse. Tous les ennemis qui ne sont pas accrochés tombent alors dans le ciel. Oui c'est très con. La présentation du jeu s'est terminée sur une mission défensive dans laquelle le joueur pilotait une tourelle mobile sur le mur de protection d'une cité. Simultanément à l'écran, des centaines de soldats aliens se précipitaient à l'assaut du pont-levis blindé en se faisant trouer par les balles. Une sorte de gros Balrog dégénéré est alors arrivé sur le champ de bataille pour soulever la porte d'accès et laisser passer quelques soldats. Visuellement, c'était splendide, ça nous a en tout cas convaincus que, malgré l'apparence brutale et basique du gameplay, Armed and Dangerous a un gros potentiel. À suivre de près.

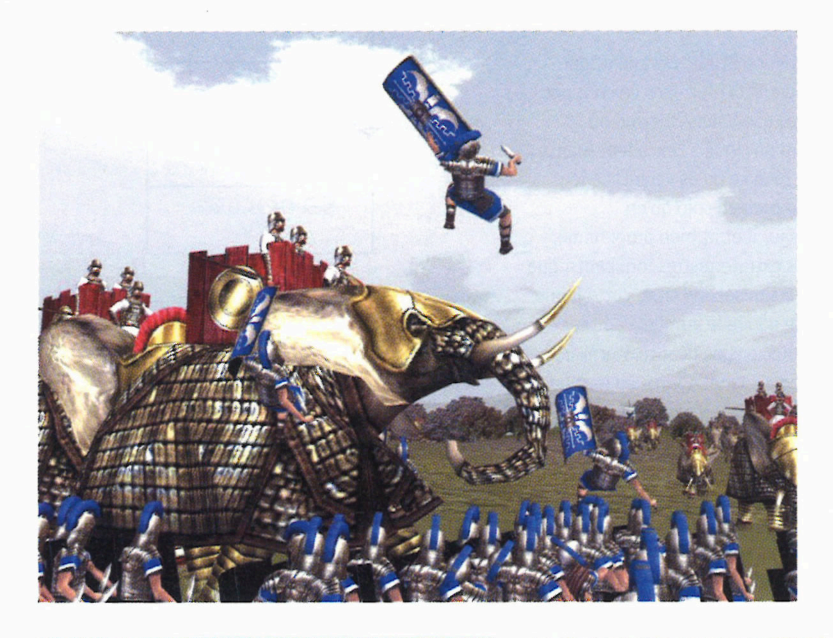
DE L'ACTION À 200 % ET UN ARSENAL DE FLINGUES DÉLIRANTS





Genre STRATÉGIE TEMPS RÉEL
Éditeur ACTIVISION
Développeur CREATIVE ASSEMBLY
Sortie prévue NC

ROME : Total War



Shogun Total War était excellent, Medieval Total War était encore mieux, alors quand on a su que le prochain volet de cette série était en démonstration sur le Salon, on s'est collé devant le moniteur en silence, plein de respect. Incontestablement, Rome : Total War était l'un des RTS les plus prometteurs de cet E3. On ne sait pas trop quand il sortira (fin 2003, peut-être début 2004, rien n'est officiel), mais le jeu semble déjà bien avancé à tous les niveaux. Après le Japon et le Moyen-Âge, la talentueuse équipe de Creative Assembly a jeté son dévolu sur cette époque très lointaine où l'Italie, berceau de l'Empire romain, était encore un pays important. Cette fois-ci, on dirigera donc des centuries de légionnaires, des balistes égyptiennes et même les éléphants d'Hannibal.

Il faut tout de suite signaler une énorme différence par rapport à Shogun et Medieval : toutes les unités seront désormais en 3D. Exit donc les petits sprites mal animés qui représentaient les soldats. La nouvelle génération de cartes graphiques a permis aux programmeurs de réaliser leur vision, et ce seront donc des centaines de modèles 3D hautement détaillés qui s'affronteront dans des combats aux proportions toujours aussi épiques. Et quand on dit « hautement détaillés », ce n'est pas parce que c'est marqué dans le communiqué de presse : lors de la présentation, nous avons effectivement pu zoomer jusqu'à voir les sourcils touffus et les lèvres charnues de ces virils légionnaires romains. Lorsqu'on se retrouve face à des centaines de ces bonshommes alignés comme à la parade avec un terrain en 3D bien arrondi et une ville pleine de polygones au second plan, ça a vraiment de la gueule. Même si nous avons vu d'autres très beaux RTS sur ce Salon (War of The Ring ou le nouveau Empires de Rick Goodman par exemple), aucun ne fait pour l'instant le poids au niveau graphique face à Rome : Total War. Certains passages qui ont été dévoilés durant la démonstration étaient à tomber sur le cul, comme un assaut sur les remparts d'une cité ou la charge d'un troupeau d'éléphants de guerre sur des formations d'unités romaines.







En ce qui concerne le système de jeu, on retrouvera le même principe que dans Shogun. Il y a aura un niveau stratégique, sur une grosse carte générale, et un niveau tactique pour les combats. Ces 2 couches seront nettement moins différenciées qu'avant puisque tout se fera sur la même carte 3D, à un niveau de zoom plus ou moins élevé. L'organisation de la campagne devrait être aussi plus souple, on sera libre d'accepter ou non les missions proposées par le Sénat romain, on pourra aussi choisir de faire des missions annexes entre 2 batailles imposées. En ce qui concerne les combats, ça devrait rester dans le même esprit que Shogun et Medieval Total War, c'est-à-dire des affrontements à grande échelle entre de grosses formations d'unités. L'utilisation du terrain et les tactiques d'enveloppement joueront toujours un rôle essentiel. Un dernier point à noter : les développeurs se sont enfin attaqués à ce qui était l'une des faiblesses de leurs titres précédents, l'interface de jeu. Tout a été refondu, ce ne seront plus les mêmes menus, la souris s'utilisera autrement et les raccourcis seront plus pratiques.

ON PEUT ZOOMER JUSQU'À VOIR LES SOURCILS TOUFFUS DES LÉGIONNAIRES

Genre Stratégie temps réel
Éditeur Strategy First
Développeur Legends Studios Espagne
Sortie prévue Second semestre 2003

War Times

UN JEU AU GAMEPLAY ULTRA-CLASSIQUE



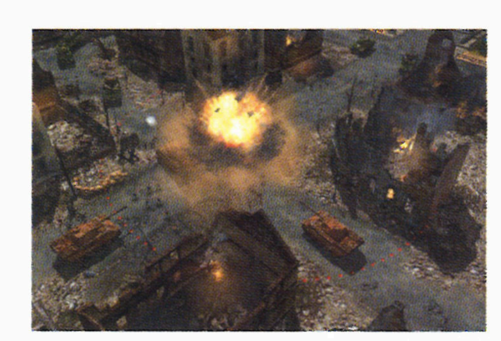




En choisissant de faire un jeu de stratégie temps réel basé sur la Seconde Guerre mondiale, ces jeunes développeurs basés à Malaga en Espagne ont fait un pari risqué basé sur la surprise, l'innovation et l'originalité. Non je déconne. Une fois de plus, on va diriger des petits chars d'assaut tatoués de drapeaux allemands, anglais, américains ou russes dans un jeu au gameplay qui s'annonce ultra-classique. Deux ressources seront à récolter, le pétrole et le minerai, et ce sera le boulot de petits péons ingénument baptisés « workers ». Chaque camp disposera de ses propres avantages. Les Anglais auront par exemple une unité d'espionnage très efficace, tandis que les Russes pourront produire des chars plus vite que n'importe quel autre camp. Évidemment, toutes les armes qu'on verra sur les champs de bataille 3D du jeu seront modélisées d'après de vrais engins d'époque. C'est marrant, j'ai déjà eu l'impression d'écrire exactement la même chose une bonne dizaine de fois depuis que je bosse à Joystick. Non pas que War Times s'annonce comme un mauvais jeu, pas du tout, il sera même sûrement très réussi si les graphistes pensent à changer la palette de couleurs hideuses qu'ils ont utilisée. Mais en face de lui, on devrait trouver des RTS comme Ground Control 2, Rome : Total War, War of the Ring ou encore Empires : Dawn of the Modern World qui s'annoncent autrement plus ambitieux. On ne sait jamais, sur un malentendu...

Codename Panzer

Genre STR
Éditeur CDV Software
Développeur CDV Software
Sortie prévue Mi-2004





Eh oui ! Encore un STR tactique dans lequel on commande des escouades de blindés secondées de fantassins. Vous trouverez d'ailleurs, dans ces mêmes pages E3, un jeu intitulé Desert Rats qui présente un nombre effarant de similitudes avec celui-ci. Codename Panzers proposera pour sa part 3 campagnes : allemande, soviétique et alliés. L'une des innovations de gameplay sera la présence sur le champ bataille d'un leader dans chaque camp, doué de compétences de commandement. On trouvera d'ailleurs pas mal d'éléments de jeu de rôle dans Codename Panzers puisque les unités monteront en grade, gagneront de l'expérience et acquerront de nouvelles aptitudes à mesure qu'elles s'aguerriront à l'épreuve du feu. Tous les soldats, y compris les équipages des véhicules, auront des points de moral. Ainsi, essuyer de lourdes pertes pourra les amener à battre en retraite ou même se rendre si la situation est désespérée et qu'aucun gradé n'est là pour les contrôler. Le nombre d'actions possible sera d'ailleurs très large. Rien qu'un exemple : lancer des cocktails Molotov sur un char ennemi aura pour effet de faire monter la température à l'intérieur. Arrivé à un niveau de chaleur insoutenable, l'équipage sera obligé d'en sortir. Une fois le véhicule refroidi, vous pourrez vous en emparer. Tous les armes et véhicules pourront d'ailleurs être récupérés sur le champ de bataille. J'ai pu y jouer, et leur démo était déjà très convaincante alors que leur jeu ne sortira que dans un an. À suivre donc.



Genre
Stratégie Temps Réel

Éditeur
CDV Software

Développeur
GSC Game World
Russie

Sortie prévue
Fin 2003

JUSQU'À 32 000 UNITÉS
SIMULTANÉMENT À L'ÉCRAN

Cossacks 2

CDV ne montrait pas de versions jouables de Cossacks 2 sur le Salon, seule une vidéo du jeu tournait sur quelques écrans. Et si ça se trouve, c'était juste un montage. Si ça se trouve, le jeu n'existe même pas, c'est juste une couverture. Si ça se trouve, tout l'argent du budget de Cossacks part en fait dans la création d'une armée d'androïdes anti-humains fabriquée en secret dans une usine orbitale au-dessus de Pluton. Et nous, on est là, comme des cons, à vivre nos petites vies minables, sans voir la menace qui pèse au-dessus de nos têtes. Mais si les gouvernements de la planète étaient un peu moins préoccupés par leurs soucis terrestres, on ne serait pas au bord de la catastrophe. Cela fait des années que je milite personnellement pour la création d'une force de dissuasion spatiale qui ferait comprendre à toutes les civilisations extraterrestres que non, nous ne sommes pas une petite planète de merde qu'ils pourront envahir quand ils en auront envie ! Arrêtons de financer les chômeurs, les SDF, arrêtons les subventions agricoles, arrêtons de gaspiller notre argent en aidant les pays du Tiers-Monde ! Ce dont nous avons besoin aujourd'hui, c'est d'une vraie flotte de vaisseaux de combats interstellaires capables de mener plusieurs conflits simultanément dans différents points de la galaxie. Mais refermons cette parenthèse. Nous avons donc vu une jolie vidéo de Cossacks 2. Il y avait des milliers de soldats napoléoniens en formation qui tiraient sur d'autres soldats. Au total, il pourra y avoir 32 000 unités simultanément à l'écran. Ça a l'air super-chouette. Ça devrait sortir d'ici la fin de l'année.



Desert RATS

Genre
Stratégie Temps Réel

Éditeur
Monte Cristo
Multimédia

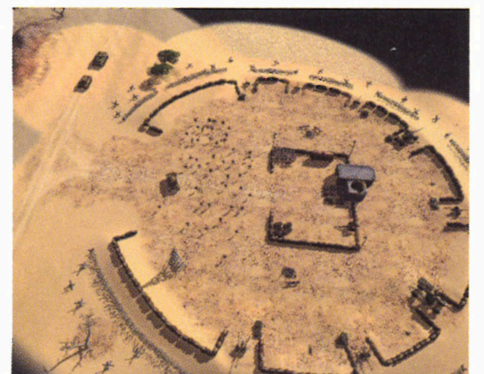
Développeur
Monte Cristo
Multimédia

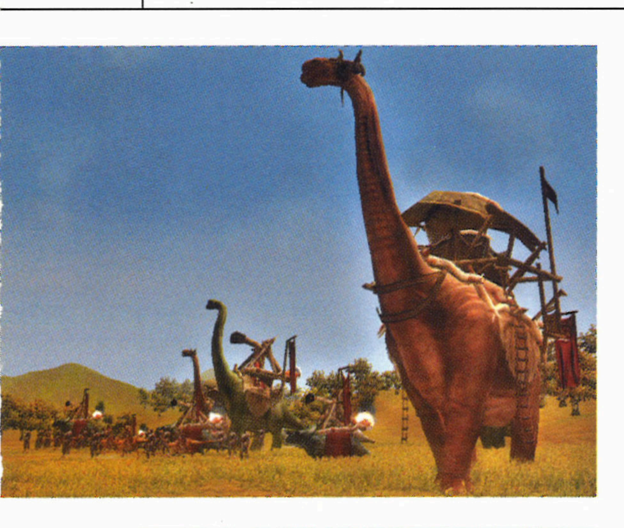
Sortie prévue
NC

Desert Rats, pur jeu de stratégie temps réel, nous permettra de remettre en scène les affrontements qui eurent lieu entre l'Africa Korps de Rommel et les Rats du Désert de Mickey Mouse en Afrique du Nord pendant la Seconde Guerre mondiale. Pas question donc de récolter du Gorgonzium ou de couper des petits arbres : on compose méthodiquement son armée en picorant parmi 8 types de fantassins, 7 catégories de véhicules (avec toutes les variantes, ça nous fait un total de 25 unités différentes) et c'est parti pour bouffer du sable et des obus. Toutes les unités seront rigoureusement fidèles aux modèles historiques. Les moteurs graphiques et physiques semblent particulièrement intéressants, avec des lumières dynamiques et la possibilité de détruire à peu près tout ce qui s'interpose entre vous et l'ennemi. La sensation de puissance quand on dirige une escouade de chars et que l'on rase un village, comme ça, juste en passant dessus, sans trop s'en apercevoir, est assez délicieuse. Les missions que l'on nous proposera iront de l'exploration à la protection de convoi, en passant par le siège d'une position fortifiée, l'attaque frontale ou la défense d'une position. Trois modes multijoueurs seront proposés qui permettront à 4 joueurs maximum de s'affronter en passant par Gamespy.









Le nouveau RTS de Sunflowers



Genre Stratégie Temps Réel
Éditeur Sunflowers
Développeur SEK GmbH Allemagne
Sortie prévue Seconde moitié 2004

On ne nous avait encore jamais fait le coup, mais cette fois-ci on nous a montré un jeu qui n'avait même pas encore de nom. D'habitude, les responsables marketing se brainstormisent en catastrophe pour trouver ne serait-ce qu'un nom de code à leur titre avant qu'il ne soit dévoilé à la presse mondiale. Là, même pas. On va donc appeler ça « le nouveau RTS de Sunflowers », point barre. Présenté discrètement dans une de ces sympathiques backrooms climatisées bien cachées au fond du Salon, le jeu nous a fait forte impression.

Il va donc s'agir d'un jeu de stratégie temps réel se déroulant durant l'époque préhistorique. La campagne solo sera divisée en 3 chapitres, chacun se déroulant à la tête de 3 tribus différentes, exactement comme dans WarCraft III. Alors bien sûr, les développeurs n'ont pas encore trouvé de nom pour leur jeu, mais ils nous annoncent déjà une interface de la mort sidérale qui sera tellement facile à prendre en main que même un marmot de 2 ans vous maîtrisera ça en 3 secondes. Enfin je le dis avec mes mots à moi, mais en gros, c'est l'idée. Il y aura des héros, des unités qui garderont leur expérience et leurs objets spéciaux de mission en mission, ainsi que toute la panoplie de caractéristiques qu'on attend aujourd'hui d'un RTS haut de gamme. Mais ces jeunes développeurs teutons ont tout de même eu une idée originale. Sur les cartes de jeu, on trouvera pas moins d'une cinquantaine d'animaux différents déambulant au milieu de la végétation, dont une quarantaine de dinosaures qui pourront être capturés et dressés afin de servir au combat. Note pour les profs d'histoire tatillons : nous savons bien que les dinosaures et les hommes n'ont jamais coexisté sur la planète. Comme tout le monde l'a appris au CE1, les dinosaures se sont éteints le mardi 4 avril de l'an 65 873 212 avant Jésus-Christ, sur le coup de 14h38. Les hommes, eux, sont apparus en juin de la même année, aux alentours de midi, quelque part en Afrique. Il nous paraissait important de rétablir cette vérité historique. Le coup des animaux à dresser, on avait déjà connu ça dans Battle Realms, avec les chevaux. Là, ce sera puissance dix. On pourra par exemple se faire des armées entières composées de bestiaux de 15 m de haut montés par de fiers guerriers. Nous avons eu un aperçu de ce que ça devrait donner dans le jeu final, et ça a l'air carrément génial.



ENFIN UN JEU OÙ ON CAPTURE DES DINOSAURES POUR LES DRESSER AU COMBAT





Le budget de ce projet, nous a-t-on confié chez Sunflowers, avoisinerait les 4 millions d'euros. Et croyez-nous, le pognon se voit déjà à l'écran. Avec Rome : Total Wars dont nous vous parlons dans ce même numéro, ce jeu était tout simplement l'un des plus beaux RTS du Salon. Certains shooters qui crânaient avec leur licence de moteur 3D hors de prix n'arrivaient pas à afficher des environnements aussi beaux. La profondeur du champ de vision est monstrueuse, les combattants sont ultra-détaillés, les décors ne sont jamais anguleux, il y a des tonnes d'arbres, des dizaines de bâtiments différents... Sans parler des dinosaures bien sûr, majestueux et animés façon « Jurassic Park ». Bref, ce jeu sans titre nous promet beaucoup de choses, aussi bien au niveau de la réalisation que du gameplay. On a envoyé des faux plombiers poser des micros espions chez Sunflowers, on espère donc vous reparler de ce titre le plus tôt possible.

Genre
STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Éditeur
ACTIVISION

Développeur
STAINLESS STEEL STUDIOS
ÉTATS-UNIS

Sortie prévue
2004



Empires : Dawn of the Modern World

Le sémillant Rick Goodman ne semble pas vouloir se guérir de son obsession pour le RTS historique. Après avoir apporté à l'humanité reconnaissante la série de Age of Empires puis Empire Earth, il nous prépare maintenant Empires : Dawn of the Modern World. En français, ça donne Empires : l'aube des temps modernes. Les développeurs ont fait une enquête d'opinion parmi les fans de leur précédent titre et sont arrivés à une constatation très tranchée : pendant les époques préhistoriques ou antiques, tout le monde s'emmerde. Cela dit, ils n'ont sûrement pas tort. Il suffit de voir une partie multijoueur de Rise of Nations, testé le mois dernier. Généralement, les joueurs font un rush technologique jusqu'à la Première Guerre mondiale pour atteindre les unités puissantes (chars, avions...) avant d'attaquer. Empire : Dawn of the Modern World commencera donc directement au Moyen-Âge et s'étendra ensuite sur 4 autres époques : la Renaissance, l'Empire, la Première Guerre mondiale et la Seconde Guerre mondiale. Plus besoin de s'embêter à produire des hoplites ou des légionnaires, on commencera donc directement avec les cavaliers en armure, et la poudre à canon sera très vite disponible, dès la





Renaissance. Pour le reste, Empires : Dawn of the Modern World (Dieu que ce titre est pénible à écrire) devrait être finalement assez similaire à Empire Earth. Ce sera un RTS 3D plutôt traditionnel avec un système de ressources classique (récolte de produits fermiers, de bois, de minerai...). La partie « construction d'empire » où l'on bâtit sa ville et où l'on grimpe l'arbre technologique sera sûrement un peu plus développée que dans Empire Earth car, d'après Rick Goodman, c'était le côté du jeu préféré par le grand public. Les gros intégristes du RTS ne seront toutefois pas oubliés puisqu'il sera tout de même possible d'organiser des matchs réseau très rapides, 15 minutes maximum, durant lesquels le combat et le micro-management feront la différence. Les combats justement, il est encore un peu tôt pour vous dire s'ils seront plus bourrins, plus tactiques ou plus stratégiques, en tout cas, ils sont déjà sympas à regarder. Les unités seront nettement plus détaillées que dans Empire Earth, les développeurs annonçant quand même quatre fois plus de polygones par tête. Contrairement à ce qui se fait dans les Age of Empires et plus récemment dans Rise of Nations, les différentes civilisations du jeu (on sait déjà qu'il y aura les Anglais, les Allemands, les Chinois et les Coréens) ne partageront aucune unité ni aucun bâtiment. Chaque soldat, chaque structure sera unique à un camp, ce qui amènera pas mal de variété dans le graphisme. Pour l'instant, je vous avouerai que le jeu semble un peu moins aguichant visuellement que des splendeurs comme Rome : Total War, mais les graphistes ont encore du temps pour arranger ça.





UN RTS HISTRIQUE QUI S'ÉTEND DU MOYEN-ÂGE À LA SECONDE GUERRE MONDIALE

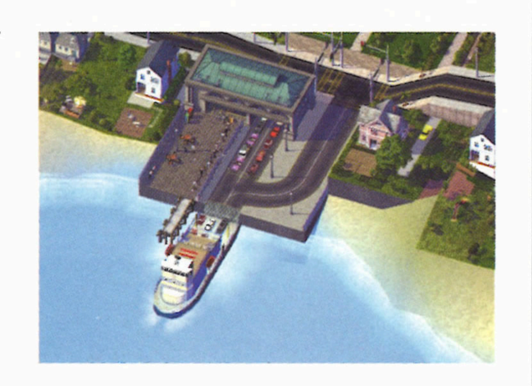




Genre	Gestion urbaine
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	Maxis États-Unis
Sortie prévue	Automne 2003

Sim City 4 : Rush Hour

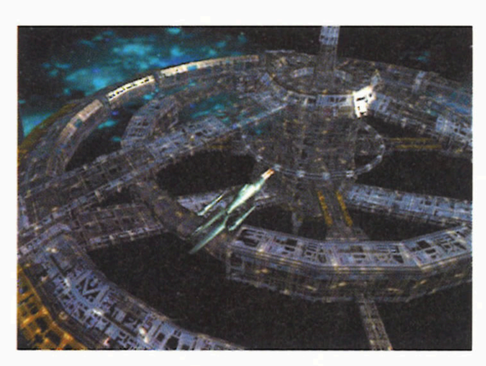
Ayant passé la majeure partie de ces 6 derniers mois à jouer à Sim City 4, ou à lire des forums consacrés à Sim City 4, ou à parler de Sim City 4 à des amis qui s'ennuyaient, découvrir Rush Hour en avant-première mondiale a été pour moi une expérience extatique. Cet add-on orienté gestion des transports promet d'exaucer quelques-uns de mes rêves les plus fous. Parmi ceux-ci, un paquet de nouvelles fonctionnalités permettant de gérer plus précisément le trafic de la ville. Un exemple qui va faire pleurer de bonheur les fans du jeu : en cliquant sur une maison, on pourra voir la route qu'emprunte son locataire pour atteindre son lieu de travail. C'est magique, ça permettra de résoudre immédiatement des tas de problèmes de bouchons ou de chômage. Une palette de nouveaux moyens de transport sera rajoutée au jeu original (ferry, métro aérien, larges avenues pour les bagnoles...) et il sera même possible de contrôler directement au clavier certains véhicules, notamment des voitures de police pour arrêter à la main les criminels et recevoir des récompenses. Ajoutez à ça un nouvel outil pour donner un nom à chaque quartier et chaque rue, 4 nouveaux styles architecturaux pour des villes encore plus jolies et variées, une tonne de nouveaux bâtiments historiques, de nouveaux ponts, et vous obtenez l'extension que tous les maires sur PC se doivent d'attendre religieusement, en psalmodiant à haute voix les meilleurs versets de la notice de Sim City 4.



UN ADD-ON ORIENTÉ GESTION DES TRANSPORTS

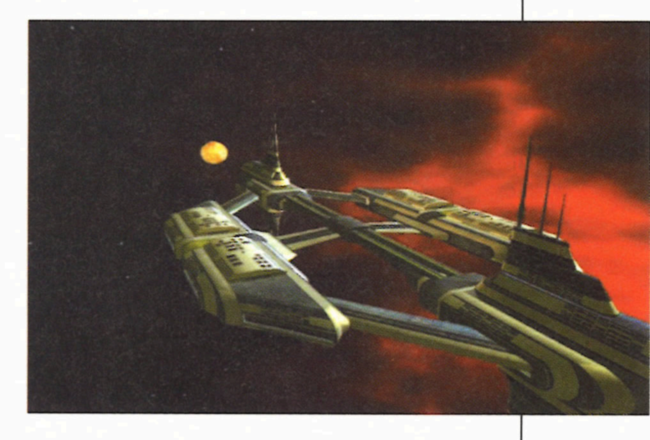
BATTLECRUISER : Generations

Genre	Simulation
Éditeur	Dreamcatcher
Développeur	3000AD
Sortie prévue	2004





Ceux qui ne connaissent pas la grande série des Battlecruiser pourront la découvrir dans le Joystick de ce mois-ci puisque Dreamcatcher publie enfin le second volet dans notre beau pays. BC Generations est la suite de BC Millennium, vendu par correspondance depuis plus de 2 ans sur la page Web de son développeur. Au début, BCG avait été conçu comme un add-on qui devait relooker graphiquement Millennium qui en avait, disons-le, bien besoin. Les choses ont évolué et l'équipe de programmeurs y a ajouté une multitude d'innovations. Le graphisme est bien sûr le premier changement majeur : d'un jeu au look vieillot à la « Freelancer », on passe directement à quelque chose du niveau d'Iwar 2 avec un espace enfin rempli d'autres choses que d'étoiles mesurant 1 pixel de large En bref, il n'y a plus aucune faute esthétique à critiquer et c'était d'ailleurs le but visé. Côté game engine, il y a aussi pas mal de nouvelles choses comme l'I.A. bien plus développée des ennemis, un univers plus grand et plus de vaisseaux. Enfin, le support de la souris a été rajouté ce qui devrait rendre le pilotage manuel bien plus agréable. Dernière gâterie, un jeu multiplayer (jusqu'à 64 joueurs) qui pourra se jouer en LAN ou sur des serveurs dédiés abritant des mondes persistants. Ce sera la dernière étape avant le prochain titre qui lui devrait ressembler à un MMORPG en bonne et due forme.



Genre
COMMANDOS-LIKE

Éditeur
WANADOO

Développeur
SPELLBOUND SOFTWARE
ALLEMAGNE

Sortie prévue
FIN 2003

Chicago 1930





Après l'excellent Desperados et le nettement moins bon Robin Hood, les Allemands de Spellbound Software continuent sur leur lancée avec Chicago 1930. On prend exactement la même recette, mais on change juste la couleur des assiettes. L'ambiance sera cette fois-ci prohibition avec gangsters en chapeau, fauteuils club, musique de jazz et mitrailleuse à chargeur camembert. Ce sera toujours de l'action à la Commandos, en vue de dessus. D'un point de vue visuel, ça restera de la 2D. Le graphisme semble plus fin que Robin Hood, la palette de couleurs est plus chaude, mais les animations ont déjà l'air d'avoir pris un petit coup de vieux. En ce qui concerne le gameplay, pas grand-chose de neuf à signaler. Il s'agira toujours d'utiliser au maximum les compétences de chaque gangster de l'équipe, et de synchroniser précisément leur attaque pour passer les endroits délicats. La seule différence notable semble être l'abandon de l'ancien mode de programmation des actions pour une méthode plus simple, celle du slow-motion. En activant une montre en bas de l'écran, on ralentira le temps, ce qui permettra de diriger un maximum de persos en une fraction de seconde « réelle ». Ça a l'air plutôt au point, comme nous avons pu le constater dans la démonstration qui montrait un assaut à la grenade sur une pièce remplie de mafiosi ennemis. Cela dit, on espère que Spellbound a de nouveaux concepts dans son placard, car il serait peut-être temps pour eux d'arrêter de repomper le premier Commandos à toutes les sauces.



UN JEU DANS LA LIGNÉE
DE DESPERADOS



UFO Aftermath

Genre
TACTIQUE

Éditeur
CENEGA

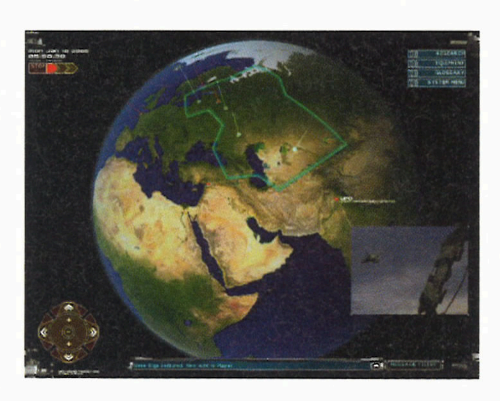
Développeur
ALTAR INTERACTIVE
RÉPUBLIQUE TCHÈQUE

Sortie prévue
3E TRIMESTRE 2003

Les développeurs tchèques de Altar Interactive, que nous avons rencontrés chez Cenega, ont eu pour ce titre une ambition simple : ressortir X-Com du placard de l'oubli et l'adapter à nos bécanes modernes. Officiellement, ils n'ont pas de licence, ce n'est pas le nouvel épisode de la série X-Com, mais ça y ressemble fortement. Le jeu nous parachute à la tête d'une troupe de paramilitaires luttant contre une énième invasion de petits hommes verts. Tandis que la « biomasse », une sorte de gros blob alien, est en train de bouffer la planète, ces soldats interviennent sur chaque crash d'OVNI pour essayer de comprendre comment repousser la menace extraterrestre. Comme X-Com, le jeu se déroulera sur 2 niveaux. Au niveau stratégique, on disposera d'une carte du Globe et l'on pourra placer des bases, des centres de recherche et positionner les troupes. Au niveau tactique, la vue passera en 3D avec une caméra mobile, et il faudra alors diriger, au tour par tour, une équipe de 1 à 7 soldats en leur assignant des points de passage, des cibles à abattre, des zones à couvrir, etc. UFO Aftermath n'était sûrement pas le plus beau jeu de cet E3, mais tout ce qui compte aux yeux des fans du genre (possibilité tactique, Intelligence Artificielle des alliées et des ennemis, variété et design des cartes de jeu) semble déjà être tout à fait au point.



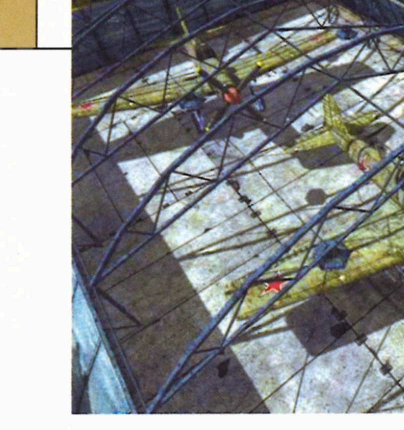
AIMEZ-VOUS LA LUTTE
CONTRE LES PETITS
HOMMES VERTS ?





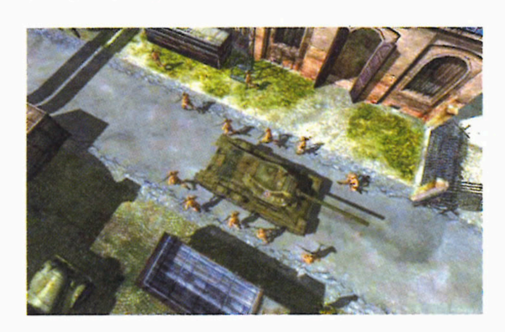
Korea : FORGOTTEN Conflict

Genre
Tactique
Éditeur
Cenega
Développeur
Plastic Reality République Tchèque
Sortie prévue
Fin 2003





Rappelant un peu Shadow Company, un peu Jagged Alliance, un peu Commandos, Korea : Forgotten Conflict sera un jeu de tactique, en vue de dessus, se déroulant durant la guerre de Corée, au début des années 50. Le concept a déjà été utilisé 100 000 fois : on dirigera une équipe de 5 soldats d'élite devant s'infiltrer en territoire ennemi pour effectuer des missions spéciales. On aura un Ranger, un sniper, un sapeur, un médecin et un autochtone connaissant bien le terrain, le but du jeu étant de profiter au maximum des compétences de chacun pour progresser. Le jeu sera intégralement en 3D avec une caméra libre disposant d'une bonne amplitude de zoom. Les décors seront aussi bien extérieurs qu'intérieurs, et on visitera les endroits touristiques de la région comme les rues de Séoul, les camps de prisonniers de guerre, les usines d'armes, les monastères, les aérodromes, etc. Ce que nous avons vu avait l'air d'être un joli clone 3D de Commandos sans grande originalité, mais avec des graphismes assez sympas et plutôt variés de mission en mission. Le gameplay semble être archi-classique, il s'agira toujours d'avancer sur la pointe des pieds dans les dos des gardes pour les assommer par derrière, ou ce genre de choses… Pas de quoi crier au génie donc, mais Korea : Forgotten Conflict devrait être un bon petit jeu sympathique.



COMMANDOS 3 : Destination Berlin

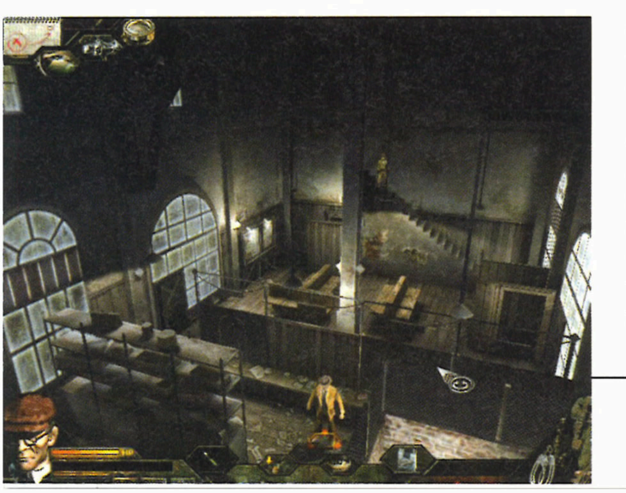
Genre
Tactique
Éditeur
Eidos Interactive
Développeur
Pyro Studios
Sortie prévue
3e trimestre 2003





Même si l'annonce d'un troisième volet ne constitue pas une surprise en soi, Commandos 3 est l'un des jeux les plus attendus de l'année par ses fans. Le titre vedette de Pyro Studios revient donc et avec lui, une flopée d'améliorations diverses. Conformément à la tradition, Commandos 3 parachutera nos soldats dans une multitude de théâtres d'opérations différents : ici on se retrouvera dans les méandres de Stalingrad by night, en Normandie (Omaha Beach) et en Europe de l'Est. L'un des clous du spectacle sera la visite d'un Berlin reconstitué avec les superbes graphismes qui sont l'apanage du développeur depuis ses débuts.

Esthétiquement parlant, c'est la claque, car de nombreux objets déclinés jusqu'alors sous forme de sprites seront modélisés en 3D. Le bénéfice immédiat de l'opération résulte dans des zooms bien plus fluides et la possibilité de faire tourner l'ensemble du décor sous tous les angles. Un autre des avantages est que l'on verra bien plus de monde dans les rues, jusqu'à plusieurs dizaines de personnages. L'autre grosse nouveauté est l'introduction d'un mode réseau dans un gameplay qui était jusqu'ici résolument orienté solo. C'est d'autant plus original qu'il y aura un mode Deathmatch pour 8 joueurs. Côté ergonomie, on parle aussi d'une interface refondue pour la rendre plus accessible aux débutants.



Genre SIMULATEUR D'AMÉRICAIN MOYEN
Éditeur ELECTRONIC ARTS
Développeur MAXIS
Sortie prévue 2003



THE Sims 2

L'E3. Faut voir comment ça se passe l'E3. Les développeurs font leurs démonstrations à la chaîne dans un boucan infernal. Ils répètent la même chose en boucle pendant 3 jours et répondent non-stop aux mêmes questions « pertinentes ». Voici donc un développeur de Maxis (une développeuse pour être précis), qui me présente The Sims 2 : 2 frères de 18 ans, dont les parents ne sont pas là, ont invité 2 filles pour draguer. L'appart' est luxueux. Ils prennent tous ensemble un bon bain dans un gigantesque jacuzzi. La démonstratrice prend un air malin en me désignant l'un des frères, celui qui est bedonnant et mal dans sa peau : « Il a beaucoup bu alors il a envie d'aller aux toilettes. » Ça a l'air d'être la partie de la démo qu'elle préfère. Je lui demande s'il peut uriner dans le jacuzzi. La démonstratrice me regarde comme si j'avais brandi mon sexe pour joindre le geste à ma question et enchaîne en bafouillant : « Probablement que cette option ne sera pas proposée. » Celui des 2 frères « qui assure » est resté seul avec les 2 demoiselles. Je demande s'il peut sortir avec les 2 filles en même temps. La démonstratrice semble cette fois heureuse que je pose cette question à laquelle elle a une réponse : « Oui ! Mais les filles seront jalouses l'une de l'autre. » Mais je précise ma question : « Non, mais sera-t-il possible de faire un ménage à 3 ? » Cette fois le bredouillement se fait inaudible et elle passe à une autre séquence du jeu : le frère « raté » prend une veste avec l'une des 2 demoiselles. On lui fait faire des exercices physiques pour qu'il améliore ses chances de séduire. Je demande : « Il est possible qu'il soit homosexuel ? » La réponse me fait frissonner : « Nous n'avons pas encore creusé la question, mais en principe non. En revanche, il devrait être possible de le rendre homosexuel en l'incitant à des rapports entre hommes. » J'avais tant d'autres questions… tant et tant. Mais voilà un journaliste télé me souffle son haleine chaude dans le cou, impatient d'avoir sa démo à lui. Parler d'homosexualité dans une telle proximité physique en devient gênant. Je bats en retraite et lui cède la place. Fin de la démo (il n'y avait rien d'autre à montrer à vrai dire, j'ai suivi ce qu'elle présentait aux autres journalistes). Plus qu'à trouver mes réponses dans le presskit livré à la sortie.





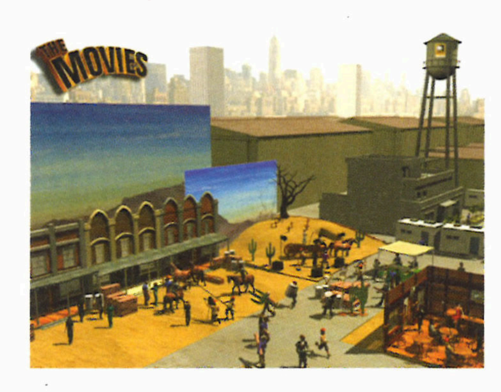


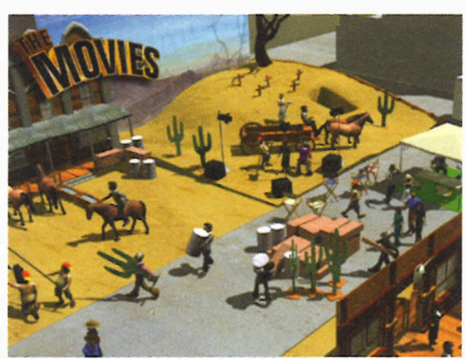
DANS UN APPARTEMENT LUXUEUX, ILS PRENNENT TOUS ENSEMBLE UN BON BAIN…

Alors ? Que tirer de ça ?

À quoi ressemblera The Sims 2 ? Certainement beaucoup à la démo à laquelle j'ai pu assister, même s'il ne s'agissait que d'une présentation mûrement préparée. Leur jeu est encore en chantier et le développeur avance à l'évidence à tâtons, mais les grandes lignes de construction du gameplay sont déjà tracées. Avant tout, The Sims 2 sera très fidèle au premier volet. Deux aspects seront favorisés. D'abord, la qualité du graphisme sera décuplée et à ce niveau, leur nouveau moteur 3D fait déjà des merveilles. Le niveau de qualité atteint par les animations est celui d'un bon dessin animé. L'autre aspect favorisé sera ludique et concernera le vieillissement des personnages. Non seulement les Sims vieilliront, mais ils se reproduiront ; transmettant au passage leurs caractéristiques « génétiques ». Les enfants ressembleront à leurs parents, physiquement et intellectuellement. Franchement, tout ça peut être très marrant. En revanche, il leur reste encore un boulot de dingue… alors que leur jeu est prévu pour 2003. Remarquez, c'est juste une prévision hein.

E3





Genre
MOLYNERIE DE GESTION

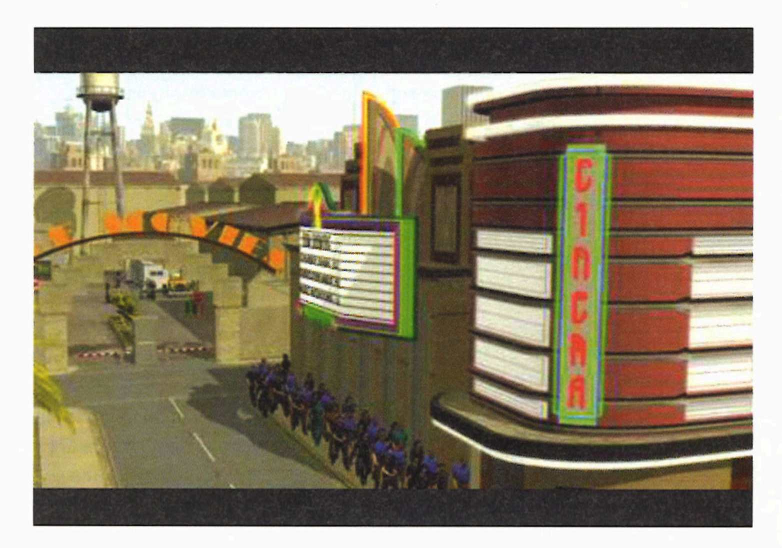
Éditeur
ACTIVISION

Développeur
LIONHEAD STUDIOS

Sortie prévue
2004

The Movies

Le monde a toujours été très partagé au sujet du développeur Peter Molyneux. Certains hurlent au génie dès qu'il ouvre la bouche, d'autres rient de lui et pestent contre le manque de réel gameplay de ses jeux. Je vous laisse deviner la catégorie à laquelle j'appartiens. En fait, rares sont ses jeux qui ont réussi à créer un consensus, mais on peut néanmoins citer de tête l'incroyable Populous et le sur-génial Syndicate. Depuis lors, Peter, que l'on surnomme aussi « Pete » ou « Pitou », s'est un peu perdu dans les méandres des jeux pas tout à fait finis (DK) et un peu trop conceptuels (B&W). On se demandait quand il nous referait un titre au thème un peu plus standard et compréhensible par tous lorsqu'on a entendu parler de The Movies. Son background, comme on aurait pu le deviner à coup sûr, est de simuler la vie d'un studio de cinéma américain et son fonctionnement, dans les moindres détails. The Movies prend en compte de très nombreux aspects du septième art : construire des bâtiments et des studios, devenir directeur de casting et découvrir de nouveaux talents, et enfin, produire et jouer au réalisateur. Le développement technologique a un rôle prépondérant. Cela est vrai puisque le jeu s'étend des années 20 avec le cinéma muet jusqu'à l'époque moderne et même au-delà. On peut donc tenter d'être le premier à produire un film en technicolor, à utiliser le format cinémascope, à faire parler des acteurs ou même à utiliser un astucieux procédé en « odorama » ou luxe ultime, à se servir d'hologrammes. Le talent et un investissement sérieux et régulier dans les gadgets à la mode pourront décider du succès ou non d'une production et de la qualité du film en optant pour des caméras et du matériel performants. Le soin apporté à la conception de l'œuvre influera beaucoup sur sa réussite commerciale et sur la crédibilité que les studios ont à notre égard ou sur la célébrité de la distribution. On agit ici en véritable producteur en faisant des choix calqués sur la triste réalité : on décide du thème abordé, on achète des décors qui en jettent, on engage des acteurs. Une fois ces ingrédients réunis, le tournage commence. Au fur et à mesure que celui-ci se déroule, on pourra agir sur son contenu : on décidera de la présence de scènes romantiques, humoristiques, ou même violentes, entre autres. À nous de trouver une formule commerciale viable pour intéresser le public le plus large. Le film ainsi fait pourra être partagé avec d'autres joueurs tout comme une bande annonce que l'on pourra aussi créer de toutes pièces. The Movies aurait tout du jeu de gestion plutôt classique si Peter Molyneux n'avait pas eu des idées bien de chez lui : ainsi des pages Web de nos films seront créées automatiquement avec leur casting et caractéristiques et on pourra uploader nos trailers pour que les autres joueurs puissent leur attribuer une note ou savoir s'ils marchent bien au box office. Chaque mois, une cérémonie des oscars remettra un prix à la meilleure bande annonce, les grands gagnants recevant un mail de félicitations.



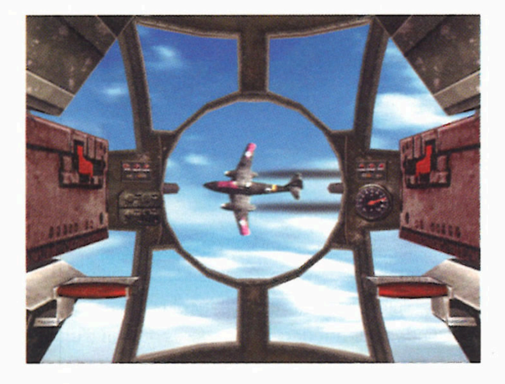



GLISSEZ-VOUS DANS LA PEAU
D'UN RÉALISATEUR HOLLYWOODIEN
DES ANNÉES 20 À NOS JOURS





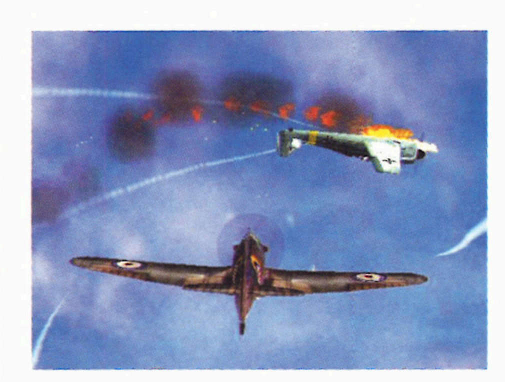
Genre
Simulation de vol
Éditeur
LucasArts
Développeur
Totally Games
Sortie prévue
Fin 2003

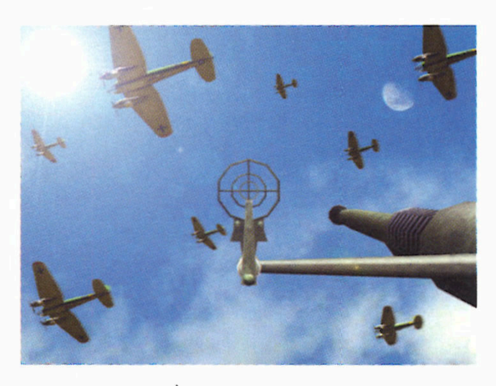


Secret Weapons Over Normandy

Secret Weapons Over Normandy, c'est 2 come-back en un seul produit. D'une part, ce sera le grand retour de la glorieuse franchise « Secret Weapons » de LucasArts. Secret Weapons of the Luftwaffe, sorti à la fin des années 80, reste un titre culte pour tous les fans de simulateur de vol. Quelle joie, durant cette grande époque, de piloter un prototype d'avion à réaction nazi entre un concert de hip-hop et un épisode de « Shérif fais-mois peur » sur la Cinq. D'autre part, ce jeu sera aussi l'occasion pour les dinosaures de Totally Games de revenir sur le devant de la scène. Ce n'est peut-être pas un nom qui dira grand-chose aux jeunes joueurs, mais cela rappellera beaucoup de souvenirs aux vieillards de plus de 25 ans. Cette boîte, et en particulier son boss Lawrence Hollande, s'est rendue célèbre dans les années 90 en sortant la fabuleuse série des jeux Xwing vs Tie Fighter, peut-être la meilleure utilisation d'une licence Star Wars dans un jeu vidéo. Sur le papier, Secret Weapons Over Normandy (SWoN pour les intimes) est donc plein de promesses. Contrairement à ce que le nom laisse penser, le jeu ne sera pas limité au nord-ouest français, quelques-unes des 30 missions de la campagne solo se dérouleront sur les théâtres d'Afrique du Nord ou du Pacifique. Ces gros cachottiers de LucasArts ne montraient pas de version PC du jeu sur le Salon, nous avons dû nous contenter de la version PlayStation 2 avec sa résolution de téléviseur. Sur le plan technique, nous ne pouvons donc pas vous dire grand-chose, si ce n'est que les avions semblent évidemment très bien modélisés, et que le design de certains engins s'annonce surprenant. En revanche, concernant le style de jeu auquel il faut s'attendre, une chose est certaine : SWoN n'ira pas chasser sur les terres élitistes de IL-2 Sturmovik, ni même sur celles plus grand public du dernier Combat Flight Simulator de Microsoft. Ce simulateur de vol sera en effet plutôt orienté action – je n'ose pas dire « arcade », c'est trop vulgaire. L'avion semble se piloter à la hussarde, on trouera du zinc allemand par poignée de douze à chaque mission, bref ce ne sera certainement pas un titre qui fera s'évanouir d'extase les intégristes du modèle de vol. Pour coller au côté « armes secrètes » du jeu, les développeurs se sont même offert quelques belles entorses au réalisme historique. On risque par exemple de trouver des missiles expérimentaux à tête chercheuse. Oui monsieur. À tête chercheuse. En 39-45. Enfin bref, si SWoN ne sera définitivement pas le IL2 Sturmovik du front ouest, il promet au moins d'être particulièrement fun à jouer et surtout accessible à tous. Il y aura par exemple un mode Padlock simplifié qui permettra de suivre la cible des yeux, pour éviter que les débutants ne se retrouvent perdus en plein combat. On notera aussi l'apparition d'une fonctionnalité originale de « slow motion » : en dogfight, on pourra ralentir l'action et zoomer sur la cible afin de la viser plus précisément. Ce sont sûrement des éléments de gameplay qui ont été rajoutés pour pallier l'imprécision des gamepads de consoles. On attendra d'avoir une version PC jouable pour vous dire si cela apporte vraiment quelque chose.

UNE SIMULATION DE VOL FUN ET « ARCADE »







Train Simulator 2

Genre
SIMULATION DE TRAINS
Éditeur
MICROSOFT GAMES
Développeur
KUJU
Sortie prévue
2003





À mi-chemin entre le loisir contemplatif et la simulation légère, Train Simulator premier du nom a réussi à fédérer les possesseurs de PC et leurs grands-pères, ceux-là mêmes qui ont payé à prix d'or des trains électriques dans leurs folles années de jeunesse où il était plus branché de devenir cheminot qu'animateur télé. Train Simulator est lui aussi un jeu étonnant : passer des heures au sein de missions dont les objectifs consistent à reculer et à avancer pour atteler des wagons, ou arriver à l'heure à la prochaine gare, est un bien curieux loisir pour le profane. Kuju, le développeur, a néanmoins décidé de remettre les couverts vu le succès du premier épisode. Le plus gros défaut de celui-ci, mis à part quelques problèmes techniques mineurs, concernait le monde en lui-même. Les trains, tout comme les gares, étaient désespérément vides de voyageurs. En fait, on avait l'impression de conduire une locomotive à travers un monde ravagé par une bombe à neutrons. Ils ont donc écouté les remontrances des utilisateurs et ont rempli l'univers de TS2 de personnes animées tant sur les quais qu'à l'intérieur des wagons. À l'instar de FS2K4, on trouvera une cabine entièrement en 3D où il sera possible d'actionner les commandes à la souris. Bien entendu, des nouvelles locomotives, wagons, circuits et tronçons feront leur apparition dans cette cuvée 2003.



Lock On

Genre
SIMULATEUR DE VOL
Éditeur
UBI SOFT ENTERTAINMENT
Développeur
GAME STUDIOS
Sortie prévue
2003



Les simulateurs de vol se suivent et ne se ressemblent pas. Depuis quelques années, on assiste à un nivellement vers le bas du réalisme de ces jeux qui ont commencé à partir en vrille juste après la publication de l'extraordinaire Falcon 4. Depuis lors, plus moyen de trouver quelque chose de vraiment réaliste, avec des manuels de 600 pages pour apprendre à utiliser les 10 modes du radar embarqué. Bref, que du superficiel, ou bien pire, du grand public. Pourtant, la grande majorité de la communauté de la simulation ne demande pas mieux que de voir l'équivalent d'un Sturmovik version moderne. C'est peut-être bien ce que Lock On nous réserve. En fait, c'est sur celui-ci que l'on place tous nos espoirs sans être toutefois arrivés à découvrir ce qu'il vaut réellement sur la question de la profondeur. Malgré cela, il faut dire qu'il possède quelques atouts assez extraordinaires : des effets graphiques et des paysages à couper le souffle, 8 avions pilotables avec cockpits virtuels et instruments fonctionnels. L'environnement présenté dans le jeu rappellera quelques bons souvenirs aux amateurs de Flanker 2 (normal, ce sont les mêmes développeurs) puisqu'on retrouvera la péninsule de Crimée et les abords de la Mer Noire mais cette fois recouverte de millions d'arbres et d'autant de bâtiments. À suivre, et de très près.





Genre
RPG

Éditeur
LucasArts Entertainment

Développeur
Bioware Corporation

Sortie prévue
Juillet 2003

Star Wars : Knights of the Old Republic

Si on met de côté les Jedi Knight et quelques avatars comme X-Wing, les licences Star Wars ont toujours été synonymes de catastrophes ambulantes, même s'il semblerait que le niveau à tendance à remonter depuis quelque temps. Mis à part SWG, avec lequel quelques ignorants le confondent, Knights of the Old Republic est le seul à posséder l'originalité d'être un jeu de rôle comme l'indique parfaitement l'identité de son développeur, Bioware, responsable de Baldur's Gates ou de Neverwinter Nights.

L'intrigue se déroule quelque 4 000 ans avant le premier film, en pleine guerre des Jedi contre les Siths et l'immense campagne nous enverra explorer en toute liberté des planètes connues ou non des amateurs de la trilogie.
À l'instar de NWN qui utilise les règles de D&D 3e édition, le choix pour KOTOR s'est porté sur le système D20 de Wizard of the Coast, particulièrement bien adapté à ce genre d'univers et permettant une customisation du perso assez complexe. Les combats se dérouleront en temps réel, mais seront tout de même assez stratégiques car utilisant les compétences de l'équipe ainsi que leurs divers pouvoirs. Le dernier jeu de rôle réussi se déroulant dans un univers S.F. étant plutôt ancien (MegaTraveller), KOTOR est certainement l'un des RPG les plus attendus de l'année.





PARTEZ À L'EXPLORATION DE QUELQUES PLANÈTES DE LA GALAXIE

Dragon Empires

Genre
MMORPG

Éditeur
Codemasters

Développeur
Codemasters

Sortie prévue
Septembre 2003



Une fois n'est pas coutume, cette édition de l'E3 présentait un MMORPG qui avait l'air un peu plus intéressant que ses éminents confrères. Alors que tout le monde semble vouloir se distinguer en abordant des thèmes un peu alternatifs, Dragon Empires joue la carte de la pizza traditionnelle : tomates, anchois, dragons, chevaliers, abonnement mensuel. Codemasters n'étant pas connu pour bâcler les choses, ils ont montré quelques ravissantes photos qui n'ont pas l'air de sortir des égouts. Mais ce qui épate le plus, ce sont les features concernant le dynamisme du monde. On a tous encore en tête Richard Garriott nous expliquant, il y a de cela 5 ans que Ultima Online aurait un écosystème totalement fonctionnel. C'était bien avant qu'on s'aperçoive que les lapins s'étaient placés tout seuls en haut de la chaîne alimentaire en dévorant des joueurs de niveau 1. Ici rien d'aussi ridicule n'arrivera, on peut au moins l'espérer. Le réchauffement du soleil fera s'évaporer les océans et créera des nuages à certains endroits, le désert avancera et le terrain prendra des configurations réalistes. À cause de ces bouleversements, les animaux pourront être obligés de se déplacer, pour trouver de la nourriture, vous peut-être. On sait que les joueurs qui s'établiront au sein de gros clans auront un énorme contrôle sur la vie des cités et notamment le commerce.

QUELQUES RAVISSANTES PHOTOS D'ÉCRAN, ON ATTEND LA SUITE...





Genre Jeu de rôle
Éditeur Atari
Développeur Troïka Games
Sortie prévue Rentrée 2003







Greyhawk: the Temple of Elemental Evil

Attention, voici ce qui pourrait bien s'avérer être le petit bijou de la rentrée. Les plus grabataires d'entre vous comprendront peut-être mon enthousiasme en apprenant que Greyhawk : the Temple of Elemental Evil n'est autre que l'adaptation sur PC de la célèbre campagne (du même nom) de Donjon & Dragon première édition. Et quand on ajoute à cela que c'est Troïka Games qui s'est chargé de porter ce monument sur nos PC (les développeurs de Fallout 1 & 2), on commence à prendre la dimension de l'évènement. Comme cela avait été fait avec Baldur's Gate, l'ensemble des règles de Donjon & Dragon a été scrupuleusement respecté. Les développeurs se sont juste autorisés à adapter le module aux règles de la troisième édition. La démonstration à laquelle j'ai assisté était assez émouvante car j'ai pu voir à l'écran des scènes que j'avais imaginées il y a une vingtaine d'années, en jouant ce module autour d'une table avec des potes.

« 20 naturel »

À l'écran, voici l'équipée aux prises avec des grenouilles géantes. L'une des attaques spéciales de ce monstre est… d'avaler son assaillant. Je regarde le développeur et lui demande avec une étincelle dans les yeux : « … Et… on peut leur infliger des dégâts une fois qu'on a été avalé ? En les attaquant depuis l'intérieur de leur estomac ? » Le développeur me répond amusé : « Oui, un personnage avalé peut attaquer de l'intérieur à condition d'avoir dans son inventaire une arme suffisamment petite… », puis il ajoute, attendri : « Vous aussi avez joué ce module n'est-ce pas ? » Tu m'étonnes, je m'étais même fait digérer par ces cochonneries de grenouilles ! Détail qui a son importance : la campagne s'adaptera à l'alignement de vos personnages. On n'imposera donc pas à un personnage chaotique et mauvais de retrouver le petit chien d'un enfant qui pleure, comme c'était le cas dans Baldur's Gate. La campagne de Greyhawk proposera donc toute une série de missions, mais aussi de dénouements possibles, en fonction de vos actions et alignements. Vos personnages débuteront au niveau 1 dans la petite ville d'Hommlet (mon Dieu, 20 ans après, je me souviens encore du nom ridicule de ce village) et pourront grimper jusqu'au niveau 10. Des règles sont d'ailleurs prévues, si vous choisissez de jouer un magicien, pour créer vos propres objets magiques. Enfin, pour conclure et satisfaire la curiosité des puristes, voici la liste des compétences (et non des pouvoirs) que vos personnages pourront apprendre. C'est un indicateur souvent assez précis des possibilités qu'offre un jeu de rôle : Évaluer, Bluffer, Concentration, Diplomatie, Neutraliser Le Dispositif, Artiste de l'Évasion, Recueillir des Informations, Soigner, Se Cacher, Intimider, Écouter, Se Déplacer Silencieusement, Crocheter Serrure, Interpréter (pour les Bardes), Pickpocket, Chercher, Détecter le Mensonge, Fabriquer des Sorts, Détecter et Connaissance de l'Environnement. Rien qu'à la lecture de cette liste, je commence à rêver de nuits entières à errer dans la pampa à la poursuite de gobelins. Et c'est pour bientôt : Greyhawk devrait sortir cette rentrée.





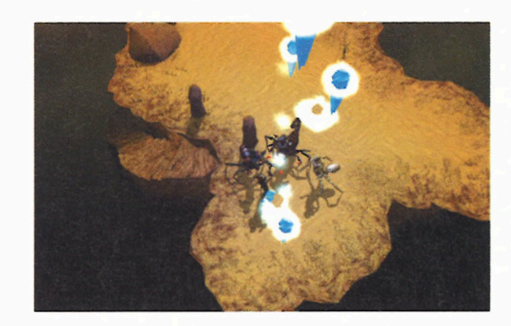
GREYHAWK PROPOSERA UNE SÉRIE DE MISSIONS ET DE DÉNOUEMENTS POSSIBLES EN FONCTION DE VOS ACTIONS ET ALIGNEMENTS

Genre ADD-ON POUR NWN
Éditeur ATARI
Développeur BIOWARE
Sortie prévue 2003

Neverwinter Nights : Shadows of Undrentide

AH LES PROMENADES AU PIED D'UN GLACIER

Malgré une partie solo catastrophique, Neverwinter Nights connaît toujours un succès colossal grâce à son mode multijoueur qui permet une expérience de jeu très proche des JDR sur table. Ce n'est donc pas étonnant si sa première extension commerciale fait partie des RPG les plus attendus de l'année. Cette fois-ci, changement de décor : au lieu d'une campagne pleine de collines et d'orcs, on se dirigera vers un village situé au pied d'un glacier où commencera une campagne qui s'annonce déjà comme bien longue. Mais outre une suite aux aventures au sein du monde de Forgotten Realms, l'extension apporte quelques nouvelles possibilités de gameplay en allant plus loin dans la reproduction des règles de D&D 3e édition. Shadows of Undrentide offrira de nouvelles classes de personnages (en fait, des spécialisations de « prestige »), de nouveaux sorts (avec autant d'effets graphiques inédits), de nouvelles « feats », et l'habituel cortège de monstres qui viendra saupoudrer le tout. Parmi les nouvelles activités, on trouve l'assassin et le fameux « Anti-Paladin » qui a fait le bonheur des soirées entre potes de mon adolescence. Mais les features les plus attendus de l'add-on sont les nouveaux tilesets (ruines, collines, désert) qui permettront aux bâtisseurs de monde et aux dungeon masters du dimanche de diversifier encore plus leurs modules.







Full Throttle : Hell on Wheels

Genre AVENTURE/ACTION
Éditeur ACTIVISION
Développeur LUCASARTS ENTERTAINMENT
Sortie prévue FIN 2003

LucasArts semble sérieusement décidé à renouer avec l'aventure, ce genre qui lui avait donné ses lettres de noblesse. C'est donc l'heure pour quelques vieilles connaissances de faire leur come back. Sam & Max nous reviendront dans Freelance Police, titre sur lequel on ne sait pour l'instant pas grand-chose. Mais surtout, Ben Throttle, l'hilarant biker de Full Throttle reprendra bientôt du galon dans Hell on Wheels. Pour ce titre, le passage à la 3D s'est fait en prenant exemple sur les jeux de type Tomb Raider. Le jeu sera donc en vue à la troisième personne. Esthétiquement, Full Throttle a beaucoup changé, et les screenshots qui nous étaient parvenus n'avaient pas emballé grand monde. J'étais donc assez sceptique voire carrément sur la défensive en arrivant devant leur stand. Mais voir tourner la démo m'a partiellement rassuré : leur graphisme est bien plus convaincant quand il est animé. J'ai enfin commencé à me détendre aux premiers éclats de rire : les vannes de ce nouvel épisode de Full Throttle semblent être du même cru que celles que nous avions adorées dans le premier volet. Au cours de cette brève démonstration, c'est surtout l'aspect « Beat Them All » qui nous a été présenté : Ben s'était fait tirer sa moto par une bande de bikers rockabilly. Arrivés dans leur camp, les voilà tous réunis sur une scène de fortune en train d'interpréter un rock endiablé. Ben leur lançait alors un défi. Il lui fallait les éclater un à un à coups de poing, de tête et, quand sa barre d'énergie arrivait suffisamment haut, en leur lançant à la gueule tous les objets qui lui tombaient sous la main. On sait donc déjà que ce sera drôle et défoulant. Reste à voir la qualité des énigmes.





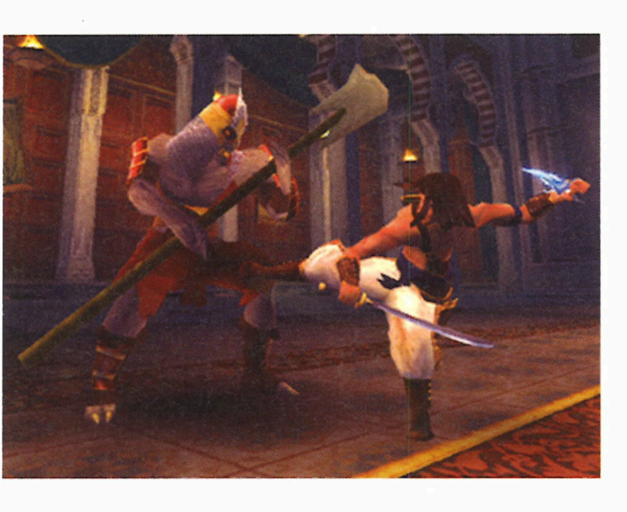
UNE AVENTURE DRÔLE ET DÉFOULANTE

Genre
Plate-forme/Action
Éditeur
Ubi Soft Entertainment
Développeur
Ubi Soft Montreal
Sortie prévue
Fin 2003



Prince of Persia : the Sands of Time

Côté jeux de plate-forme, c'est bien simple, seuls 2 titres ont attiré mon attention cette année : Beyond Good & Evil et Prince of Persia : the Sands of Time. C'est sans chauvinisme, mais avec une pointe de fierté tout de même, que je soulignerai que tous deux sont made in Ubi Soft. Les 2 jeux sortent d'ailleurs à Noël. Pour les fêtes, les autres éditeurs n'auront plus qu'à se planquer car je ne vois pas trop ce qu'ils vont pouvoir opposer sur ce terrain à ces 2 blockbusters imparables. C'est à Ubi Soft Canada (qui a drôlement le vent en poupe depuis Splinter Cell) que nous devons ce nouvel épisode de Prince of Persia. En apprenant ça, j'ai été un peu rassuré, car il faut bien l'avouer, la précédente déclinaison de la licence, Prince of Persia 3D, était à la limite de la trahison biblique. Rassuré, je l'ai été encore plus quand j'ai finalement pu voir le jeu tourner : c'est magnifique et bourré d'idées !







ENFIN UN NOUVEAU PRINCE OF PERSIA QUI S'ANNONCE DIGNE DE LA SÉRIE !

Un background très classique

Dans je ne sais trop quel palais de maharaja, un monstre diabolique a été libéré. Il fout un souk pas possible, invoque toute une horde de sbires. En plus, ils mettent la musique super fort. Certains sont complètement saouls et jettent des canettes par les fenêtres. Les voisins sont dégoûtés. Ils n'arrêtent pas de monter pour demander que le boucan s'arrête, expliquent qu'il y en a qui essayent de dormir, les traitent de « chômeurs » et de « malpolis ». Ça s'envenime et les monstres les mangent. Alors on en appelle au Prince. Celui-ci arrive pour remettre de l'ordre dans tout ça, armé de sa dague magique et des pouvoirs des sables du temps. Ces pouvoirs sont au nombre de 3 : « ensablement maléfique », « sabler la route du temps » et « marcher sur le sable ». Ah… mais on me signale à l'instant que je viens de dépasser mon cota de connerie pour ce texte.

Cocktail de bonnes idées

Prince of Persia : the Sand of Persia, sur le modèle de Tomb Raider, alternera phases de combat et séquences puzzle. Les combats sont à tomber par terre tellement la qualité des animations est bluffante. Le Prince possède de nombreux combos, saute dans tous les sens, grimpe aux murs. L'une de ses attaques spéciales consiste à finir ses ennemis en les poignardant avec une dague magique. L'effet est qu'il extrait de leur corps agonisant des sphères d'énergie. Celles-ci servent à déclencher ses pouvoirs. L'un des pouvoirs permet de remonter dans le temps. C'est très marrant ; le jeu se rembobine comme un film jusqu'à 10 secondes dans le passé. On revoit toutes ses actions à l'envers et hop, on peut essayer de tout refaire en mieux. Un autre pouvoir ralentit le temps, un peu comme le fameux effet Bullet Time de Max Payne. Autre idée qui m'a beaucoup plu : le Prince est parfois pris de transes prémonitoires. Ça donne lieu à des saynètes qui laissent entrapercevoir les levels à venir et fournissent quelques indices pour résoudre les énigmes. Ça marche très bien et ça participe drôlement à l'immersion du joueur. Enfin, techniquement, rien à redire, c'est la classe : c'est le moteur de Beyond Good & Evil retravaillé. Il y a aussi eu une collaboration technologique avec l'équipe de Splinter Cell. Beau boulot.

Genre Sport pour sorciers
Éditeur Electronic Arts
Développeur Electronic Arts États-Unis
Sortie prévue 3e trimestre 2003

Harry Potter
Quidditch World Cup





Le mammouth du jeu vidéo continue sa razzia sur les licences cinématographiques les plus juteuses du moment. Voici donc un nouveau jeu basé sur l'univers de Harry Potter édité par le pécialiste du genre, Electronic Arts. Ce jeu nous proposera des parties endiablées de Quidditch, un sport imaginaire pratiqué dans les bouquins Harry Potter. Ça s'apparente à un genre de basket-ball en lévitation : en équilibre sur leur balai magique, de jeunes sorciers se disputent une sorte de balle magique qu'ils doivent envoyer dans l'un des 3 buts adverses, des petits anneaux en suspension. Il paraît que c'est beaucoup plus tactique qu'il n'y paraît, le jeu de passe et le positionnement de chacun des 4 joueurs de l'équipe ayant une grande importance. On va croire les développeurs sur parole. Quoi qu'il en soit, ce titre a l'air d'être très bien réalisé, bien propre, bien calibré. EA compte le sortir sur nos machines, mais aussi sur toutes les consoles du marché où il

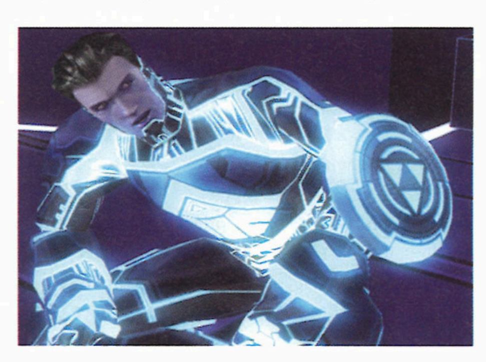


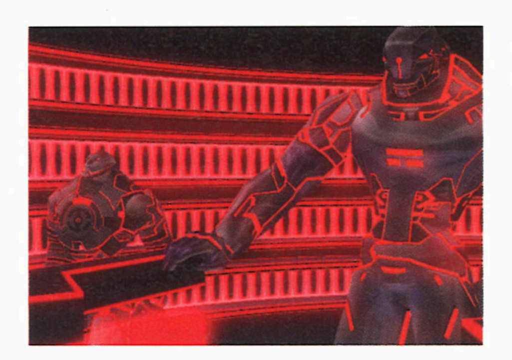
devrait cartonner parmi les 8-12 ans. Oui, au cas où vous ne l'auriez pas deviné, le jeu ne ciblera pas vraiment les intégristes hardcore du jeu vidéo sur PC, mais plutôt le grand public préadolescent. Et je dis ça sans la moindre intonation méprisante.

Tron 2.0

Genre FPS/aventure
Éditeur Buena Vista Games
Développeur Monolith Productions
Sortie prévue 3e trimestre 2003

Vingt ans après la claque intégrale que fut le film « Tron », Disney ressort le réalisateur du placard et c'est reparti pour un tour : la suite de « Tron » est en ce moment même en tournage. Bien entendu, le jeu est lui aussi en chantier. Je vous épargnerai les détails de leur scénario (tristement convenu), l'important est que nous revoici dans la peau d'un informaticien désintégré puis rematérialisé dans la matrice d'un réseau informatique. Le jeu est un shoot à la première personne doublé d'une dimension aventure, et saupoudré de quelques gameplays alternatifs tels que les célèbres courses de moto. C'est par-dessus tout l'aspect graphique qui impressionne quand on joue à Tron 2.0 : jamais FPS

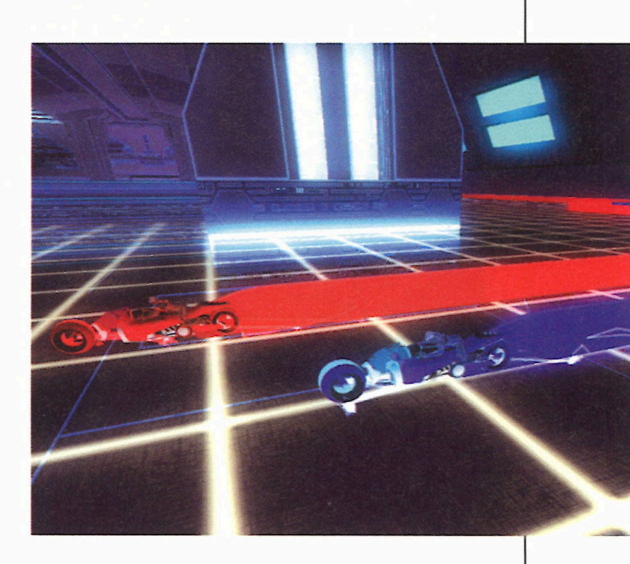




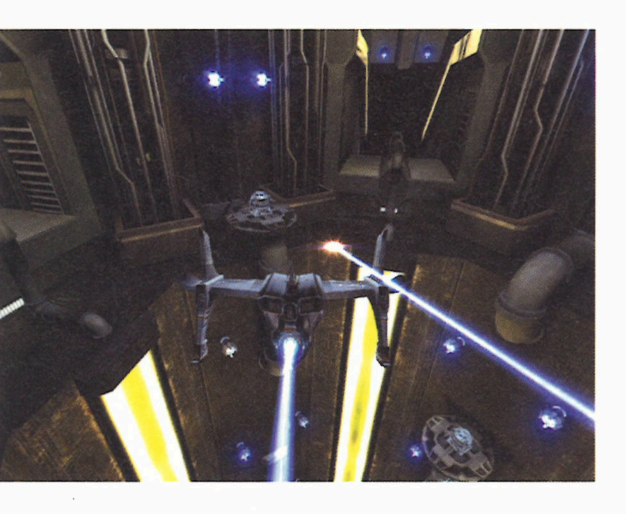
n'a été aussi original esthétiquement. Un effet de « Glow » a carrément été développé en collaboration avec NVidia rien que pour reproduire la fluorescence très particulière du film. L'aspect ludique rappelle énormément Jedi Knight, qu'il s'agisse des armes ou des pouvoirs, et tout particulièrement en ce qui concerne l'utilisation du disque comme arme et comme bouclier (pour renvoyer les projectiles à leur expéditeur). L'aspect aventure, quant à lui, n'est pas dénué d'humour. Arrivé dans un bar, on doit par exemple inciter tous les « gens » présents à danser pour faire diversion. Il faut alors, en les interrogeant, trouver la chanson qui fera l'unanimité. On finit par tomber sur « Pocket Calculator », hit absolu dans la matrice, dont je ne vous épargne pas les paroles :

Je suis une opératrice
Dans ma poche, j'ai une calculatrice
Je fais des additions… et des soustractions…

Oh le tube ! www.tron20.net



Genre Shoot 3D
Éditeur Atari
Développeur Epic États-Unis
Sortie prévue Fin 2003



Unreal Tounament 2004





Eh oui, voilà déjà un nouvel Unreal Tournament, alors que le précédent épisode n'a même pas commencé à prendre la poussière sur une étagère. Epic semble avoir opéré un petit revirement dans sa politique de développement. Après le premier Unreal, nous avions dû patienter de longues années avant de revoir les Skaarjs pointer à nouveau le bout de leurs griffes sur un moniteur. Désormais, les délais seront beaucoup plus courts. Un peu comme les FIFA ou les NHL d'Electronic Arts, une nouvelle fournée de Unreal Tournament devrait arriver à chaque fin d'année, juste à temps pour la grande débauche commerciale de Noël. Alors il ne faudra plus s'attendre à des épisodes radicalement différents les uns des autres. Les améliorations se feront plutôt par petites touches, par ajouts successifs, car il est impossible en 12 mois de développement de pondre un nouveau moteur 3D révolutionnaire et de modifier le gameplay de A à Z. Unreal Tournament 2004 va inaugurer cette nouvelle tendance en reprenant l'intégralité de son prédécesseur, comme nous avons pu nous en rendre compte, l'air sceptique, sur le stand d'Atari (anciennement Infogrames). Le jeu, qui sera vendu plein tarif, comprendra toutes les maps et les armes de UT2003, tous les patches, tous les mutators officiels, tous les bonus packs, l'ensemble enveloppé dans une nouvelle interface pimpante. Moui, pour l'instant, ça ressemble à une édition Gold de UT2003... Mais attendez, ne déchirez pas tout de suite la page.
La grosse nouveauté de la version 2004 de Unreal Tournament viendra sous la forme d'une flopée de nouvelles cartes multijoueurs et de toute une collection de véhicules qu'on pourra piloter.
Du coup, les parties réseau risquent d'être méconnaissables. Par exemple, lors de la présentation, nous avons découvert une carte spatiale avec un gameplay radicalement nouveau pour UT. Un camp saute dans des chasseurs spatiaux qui se pilotent à la souris, façon Freelancer, tandis qu'un autre défend un gros vaisseau Skaarj bardé de tourelles laser. Lorsqu'ils ont désactivé le bouclier énergétique, les attaquants peuvent pénétrer à l'intérieur du vaisseau pour finir le travail à pied, en vue classique à la première personne. Certaines maps se joueront entièrement à bord de véhicules en sélectionnant le nouveau mode de jeu Onslaught. On trouvera 7 engins à piloter, seul ou en Coopératif : le Raptor, le Skimmer, un bombardier d'assaut, une jeep, une buggy, un tank et une tourelle mobile.
À voir le style de jeu et le design des véhicules, on devine tout de suite où les développeurs sont allés puiser leur inspiration : ça sent Tribes 2, Halo et Planetside à 10 km. Notez que d'autres améliorations mineures devraient faire leur apparition comme une nouvelle arme (un double fusil d'assaut), 3 nouvelles factions (des skaarjs, des morts-vivants et des robots humanoïdes) ainsi qu'un support amélioré pour la communication vocale lors des matchs. Les nouveautés ne sont donc pas négligeables et le gameplay basé sur les combats en véhicule a l'air très réussi. Mais il reste quand même à savoir si cela vaudra le coup de claquer 50 euros pour un jeu qui, diront les mauvaises langues, ne sera finalement rien d'autre qu'une sorte de patch bien gras pour UT 2003.

Note :

Epic refuse pour l'instant de publier la moindre photo d'écran du jeu, on vous a donc remis de vieux artworks de UT 2003 pour décorer ces pages.

UNE FLOPÉE DE NOUVELLES CARTES MULTIJOUEURS POUR CE NOUVEAU VOLET DE UT2004



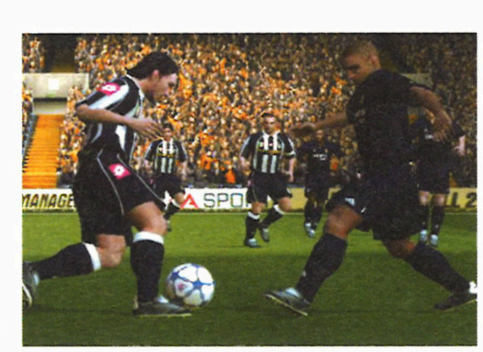
FIFA 2004

Genre Foutchebol
Éditeur EA Sports
Développeur EA Sports États-Unis
Sortie prévue Octobre 2003

FIFA est en danger. Habitué à truster les premières places des ventes de jeu de football depuis des lustres, la franchise vedette d'EA Sports s'est récemment prise une avoinée lors de la sortie de Pro Evolution Soccer 2 de Konami sur PlayStation 2. Il faut dire que le jeu commençait à lasser tout le monde avec son style trop arcade, sans grande finesse, et son Intelligence Artificielle préhistorique. On l'avait déjà senti sur la dernière version, ce sera encore plus évident avec le millésime 2004 : FIFA lorgne de plus en plus du côté de son concurrent direct en ce qui concerne le style de jeu. Cette nouvelle édition sera encore un poil moins « action », un poil plus subtile, un poil plus technique que la précédente. L'I.A., décriée depuis longtemps, sera aussi entièrement refondue pour que les matchs contre l'ordinateur ne se terminent plus par des scores de ping-pong. En revanche, s'il y a bien un domaine dans lequel on ne veut pas que FIFA bouge, c'est celui de la réalisation. Sur le stand d'Electronic Arts, le jeu a une fois de plus fait son petit effet en affichant des modèles de personnages incroyablement détaillés et animés. À part ça, pas énormément de nouveautés à vous dévoiler. On annonce juste un nouveau mode Carrière qui permettra de suivre une équipe sur plusieurs saisons, et une gestion du moral des footballeurs, avec un avantage pour les « joueurs stars » qui auront leurs compétences boostées aux moments-clés du match.



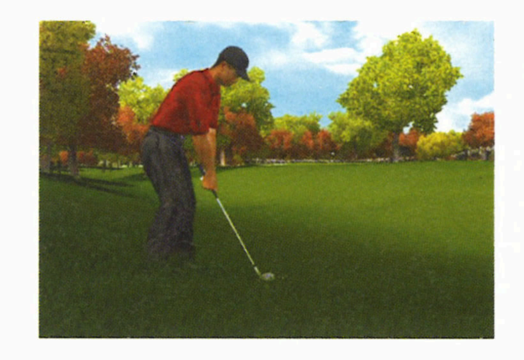


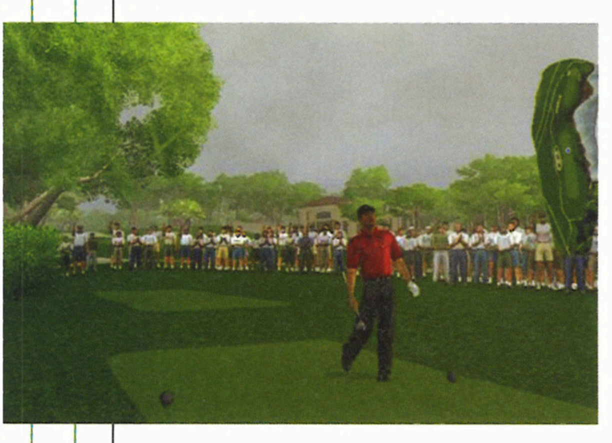




Tiger Woods 2004

Genre Golf
Éditeur EA Sports
Développeur EA Sports États-Unis
Sortie prévue Octobre 2003





Tiger Woods et moi, ça a été une longue histoire d'amour. Son regard magnétique, son corps svelte, et surtout son extraordinaire gestion du swing à la souris m'ont immédiatement séduit. Évidemment, j'ai largué ce gros ringard de Links dans la semaine, et je me suis offert une souris dernier cri (la MX700 de Logitech) pour gagner en précision lors du drive et avoir plus de contrôle sur mes spins. La version 2004 de ce qui est, sans aucun doute, le meilleur jeu de golf toutes plates-formes confondues, va encore améliorer les atouts de cette franchise. Techniquement tout d'abord, les nouveautés ne seront pas démentes mais elles se remarqueront. Si la modélisation des persos ne devrait pas faire de progrès spectaculaires, le rough et autres surfaces dangereuses ne seront plus représentés par une simple texture vert foncé. On aura droit désormais à de vrais brins d'herbe touffue, comme dans la réalité, ainsi qu'à des arbres encore plus détaillés qui se balanceront selon la direction du vent. Le contrôle du golfeur et des caméras ne devrait pas bouger (tant mieux, ils étaient parfaits), seul le TrueSwing sera un peu modifié, les développeurs voulant le rendre encore plus intuitif que dans sa première version. Évidemment, il faut rajouter à cela de nouveaux parcours (il y en aura 19 au total), 2 nouvelles stars du golf totalement inconnues dans nos contrées et un mode de customization de l'apparence du golfeur.

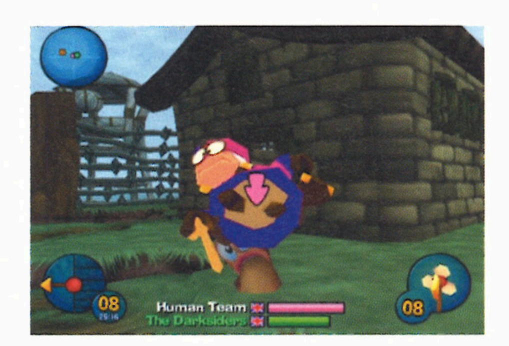
Worms 3D

Genre
Combat de lombrics
Éditeur
Sega
Développeur
Team 17 Grande-Bretagne
Sortie prévue
Fin 2004

Ouaaaiiis, Wooooorms ! Allez, tous avec moi ! Ouaaaiiis ! O.K. j'arrête, je ne sais pas chauffer un public. Mais Worms, c'est quand même vachement bien, tenez, là, j'y joue sur GBA SP et le concept est toujours aussi génial. Et puis ça change agréablement des milliards de jeux qui se prennent au sérieux avec des gros soldats pas déconneurs pour un sou. La version 3D de cette grande saga devrait arriver chez nous avant la fin de l'année et c'est dans un recoin du stand Sega que nous avons pu y jouer quelques minutes. Première constatation : c'est aussi mignon que ce à quoi on s'attendait. Les vers 3D sont rigolos comme tout, ils ont plein d'animations débiles, et les décors sont dans l'esprit de la version 2D, c'est-à-dire très cartoon. Pour le gameplay aussi, c'est exactement du Worms, avec une dimension en plus. L'arsenal est à peu près le même, on retrouvera tous les grands classiques comme la mémé explosive, le Dragon Punch, le Shotgun, les différentes bombes et bien sûr le bazooka, dont les roquettes seront toujours aussi sensibles au vent. La seule inconnue reste l'interface et le système de contrôle, que nous n'avons pas vraiment eu le temps de prendre en main. Tout se jouera avec la souris et le clavier, mais nous avons eu un peu de mal à diriger la caméra pour évaluer les angles de tir sur les ennemis, particulièrement lorsqu'il y a un gros obstacle entre les deux. Gageons que tout ça sera réglé pour la version finale, ça ne change en tout cas rien à notre impatience de pouvoir y rejouer.







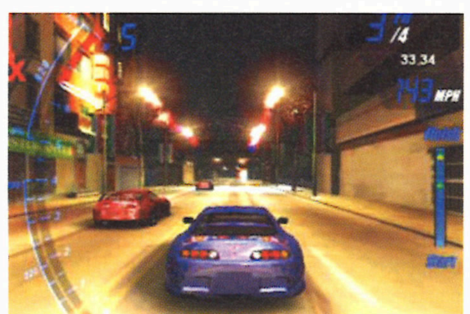
DES VERS 3D RIGOLOS COMME TOUT DANS DES DÉCORS CARTOON

NEED FOR SPEED Underground

Genre
Course
Éditeur
Electronic Arts
Développeur
Black Box
Sortie prévue
Début 2004



Les Need for Speed ont toujours été des jeux de caisses assez inégaux, si le premier titre était un grand souvenir pour tous les amateurs du genre, le second avait déçu par son absence de profondeur. Il aura fallu attendre l'excellent Porsche Challenge pour que la série retombe sur ses jantes. Underground, lui, proposera une totale liberté en rupture avec les circuits de ses prédécesseurs.
Côté bagnoles, pas de mauvaises surprises, c'est toujours de la marque : Subaru, Toyota, Mitsubishi sont parmi les quelques constructeurs présents. L'ensemble des caisses sera personnalisable avec des pièces provenant elles aussi de marques connues des amateurs. Allez, je ne résiste pas là non plus à citer quelques marques noms : DC Sports, GReddy Performance Products, MOMO, Nitrous Express et bien d'autres noms qui font rêver les mecs qui n'ont vraiment pas de vie. Bien plus que dans tout autre jeu, l'amateur de personnalisation pourra tester son volant en peau de singe dans un contexte simulatoire et connaître un nouvel horizon de bonheur pur. Les courses que l'on a vues se déroulaient en milieu urbain. Pour offrir un environnement encore plus impressionnant au joueur, les effets de celui-ci ont été confiés au créateur du pod racing dans Episode One. Le jeu n'en est pour l'instant qu'au premier quart de son développement et il est impossible d'en dire plus sur les environnements qui seront proposés.





Genre Jeu de rôle massivement multijoueur
Éditeur Microsoft
Développeur Microsoft
Sortie prévue Non communiquée

Mythica

Ça commence bien : vous êtes mort. Mais la vie terrestre que vous avez menée vous a valu d'être réincarné au Valhalla. Là-haut, votre âme immortelle rejoint celle de tous les plus fameux combattants de l'histoire dans une guerre éternelle qui oppose l'Ordre au Chaos. Huit dieux s'y livrent un conflit cosmique. À vous, dès votre réincarnation, de choisir lequel vous allez suivre. Le choix de ce dieu déterminera votre profession ainsi que les grandes lignes de votre personnage. À vous de personnaliser cet avatar et de faire évoluer ses compétences à mesure que vous engrangez de l'expérience. Mis à part ce background nordique, la grande originalité du jeu résidera dans son système de quête. Car jusqu'à présent dans les jeux de rôle massivement online, les aventures étaient souvent parasitées par le trop grand nombre de joueurs. On en arrivait parfois à des situations complètement absurdes de groupes d'aventuriers faisant la queue à l'entrée d'une grotte en attendant leur tour de tuer le gros monstre. C'est sans évoquer les petits malins qui volent les trésors des monstres que vous avez tués et bien d'autres désagréments qui n'ont pour limite que l'imagination des emmerdeurs. Mais fini tout ça : dans Mythica, les quêtes seront… personnelles ! Ainsi, dès que vous acceptez une mission, vous entrez dans une partie privée de l'univers où seuls vos compagnons d'armes et vous évoluez.





Do not disturb

Deux types de quêtes seront proposés : les linéaires et les « landscape ». Les modules linéaires seront des parties rapides, dont les buts seront simples et clairement définis. La durée moyenne de ces types de missions est d'une heure. Exemples de module linéaire : une rumeur dit qu'en haut des montagnes où les géants du froid habitent, tout au bout d'un défilé, existe un passage vers un autre plan nommé Jotunheim. Et vous voici dans le froid, la neige et le blizzard à la recherche de ce passage que géants,





ogres et trolls gardent jalousement. Arrivé enfin au portail, il faudra défaire son gardien : un gigantesque géant des tempêtes. Une autre mission linéaire consistera à résister pendant une heure aux assauts d'une escouade de géants du feu corrompus par un prêtre nécromant. Moins simplistes, les « Playscape Modules » seront de véritables jeux de rôle. Les aventures seront plus longues, plus complexes, avec des énigmes à résoudre, de la diplomatie et même plusieurs dénouements possibles. Par exemple, vous arrivez à proximité d'une ville fortifiée qu'une armée assiège. Depuis longtemps maintenant, la situation est sans issue : malgré des assauts répétés, les 2 armées se tiennent en respect sans qu'un vainqueur n'émerge. À vous de prendre fait et cause pour l'un des 2 camps… Mais il est aussi possible de trahir et de passer à l'ennemi. L'important étant de réunir au final des conditions de victoire. En l'occurrence ici : sortir la situation de l'impasse.



Même s'il restera énormément de choses à faire dans la partie massivement multijoueur de Mythica, tout le gameplay sera donc construit autour de ce système de quêtes privées. Les résoudre sera d'ailleurs l'unique moyen de gagner des points d'expérience : adieu les actions répétées mille fois pour améliorer une compétence, où la bête chasse au

LE GAMEPLAY EST CONSTRUIT AUTOUR D'UN SYSTÈME DE QUÊTES PRIVÉES



XP en cassant du monstre. Toutes ces quêtes seront mensuellement updatées, renouvelées et liées les unes aux autres ; finir l'une d'elles donnera des indices sur telle autre ou vous ouvrira l'accès à une mission inédite. Ainsi connectées entre elles, ces quêtes formeront une véritable campagne toute faite en arborescence scénaristique qui évoluera à mesure que des épisodes seront ajoutés. Pffiou… ça va en faire du boulot pour les scénaristes.





Genre
MMORPG
Éditeur
Blizzard Entertainment
Développeur
Blizzard Entertainment États-Unis
Sortie prévue
2004

World of WarCraft

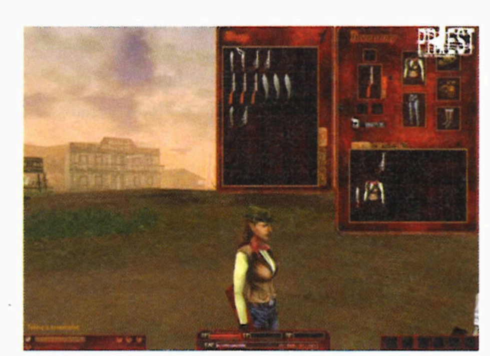
Une nouvelle fois, World of WarCraft paradait sur le Salon devant une foule de fans impatients. Le jeu ne semble toujours pas avoir amorcé sa descente finale vers les rayons des magasins, on parle désormais d'une sortie prévue quelque part en 2004. Pourtant, le jeu a déjà un look de produit fini. La 3D a un aspect très cartoon avec des couleurs vives, un léger côté anguleux et un design caricatural, mais on sent toujours la patte Blizzard dès qu'on s'approche pour admirer le graphisme. Ça bouge merveilleusement bien, c'est plein d'effets graphiques très classe, ça fourmille de détails jusque dans les arrière-plans… Non vraiment, c'était sûrement le MMORPG le plus mignon qu'on pouvait voir sur ce Salon, loin devant Star Wars Galaxies par exemple. Trois nouvelles classes de personnages ont été dévoilées pour cet E3, ça devrait être à priori le décompte définitif. En plus du guerrier, du mage et du shaman, Blizzard a montré le chasseur, le druide et le « warlock », une sorte de magicien spécialisé dans l'invocation de créatures. Au niveau des races, on en connaît désormais 5 : on pourra jouer un humain, un nain, un orc, un tauren ou un elfe de la Nuit. À part ça, d'après ce qu'on a vu sur les écrans de démonstration, la jeu a toujours l'air aussi orienté action, avec de gros combats à l'arme blanche ou à coups de sorts magiques entre joueurs humains. Cela dit, Blizzard a confirmé que certains serveurs n'autoriseront le PvP que sur certaines portions du monde d'Azeroth.

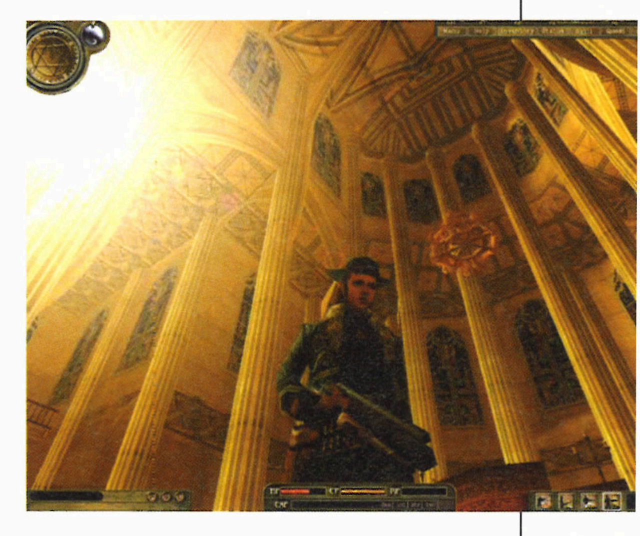


SÛREMENT LE MMORPG LE PLUS MIGNON DU SALON

Genre
Jeu de rôle massivement online
Éditeur
N.C.
Développeur
JCEntertainment
Sortie prévue
N.C.

PRIEST







L'univers dans lequel on nous plongera cette fois aura le mérite d'être doublement original. Ce sera du Far West épicé à la sauce horreur/fantastique. Quelle grande idée. En créant son personnage, le joueur devra d'abord choisir s'il veut rejoindre les rangs des démons ou des chasseurs de démons. À la tête de ces derniers se trouve le pasteur Ivan Isaacs. De l'autre côté, c'est Temozarela, un archange déchu, qui mène le bal. L'idée est en tout cas très cohérente : exactement comme le médiéval fantastique, le Far West est un univers qui laisse suffisamment de liberté à chaque individu pour être décliné en MMORPG. Il est même étonnant que personne n'ait eu l'idée avant, surtout quand on pense que la première fois que l'idée d'un jeu de ce genre a été évoquée, c'était dans le cultissime film « Monde Ouest », avec Yul Brunner en cyber cowboy détraqué ! On imagine facilement les joueurs s'entretuer en duel, attaquer la banque, les trains, les convois ou tout péter dans les saloons pour un oui pour un non. Les plus calmes chasseront le grizzly ou le castor. Mais dans Priest, à tous ces plaisirs sera donc rajoutée une couche de fantastique/horreur. Ça peut être drôlement bien. Pour la petite histoire, le jeu est tiré d'une B.D. coréenne culte de Min-Woo Hyung. Si le projet vous intéresse, les infos tomberont ici : *www.gamepriest.com*



Genre
Jeu de rôle massivement online

Éditeur
Activision

Développeur
SOE

Sortie prévue
Mi-juin aux États-Unis (N.C. pour la France)

Star Wars Galaxies

La majorité des joueurs qui participent en ce moment au bêta-test ne tarissent pas d'éloges sur Star Wars Galaxies. La comparaison qui revient le plus souvent est Ultima Online dont il serait le digne successeur. Tiens ? Ah bon ? Quel rapport ? SOE, ex-Verrant Interactive, ne nous avait pas habitués à ce genre de profondeur ludique avec Everquest. La réponse se trouve dans les crédits du jeu : Raph Koster et Rich Vogel, 2 des grosses têtes d'Ultima Online, ont été débauchés de chez Origin System par Verant Interactive !



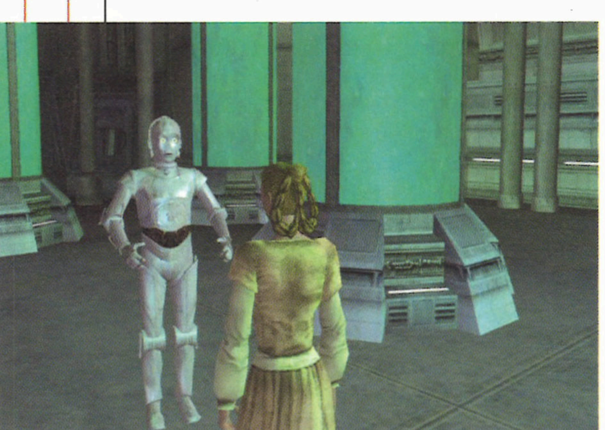
Il y a longtemps dans un autre E3...

C'est maintenant la troisième année consécutive que le jeu est présenté à l'E3. Mais cette fois, ce que nous avons vu est enfin le jeu qui sortira dans le commerce. De nombreux éléments ont été retirés à mesure que le développement avançait. Les véhicules, les courses de landspeeders, nous promet Verant, seront ajoutés plus tard, après la commercialisation du jeu. Les combats spatiaux, quant à eux, seront l'objet d'une extension payante ultérieure. La grande interrogation concernait le système de PvP (Player versus Player) : comment seront gérés les combats entre joueurs toujours si problématiques dans les MMORPG ? Après quelques faux pas, le système sur lequel ils se sont fixés est le suivant : le joueur peut rallier le camp Rebelle, l'Empire, ou choisir de rester Neutre. Il a également le choix entre être « Couvert » ou « Découvert ». Couvert, le joueur sera uniquement attaquable dans des zones de combat précises. À l'inverse, il sera possible d'attaquer en toutes circonstances un joueur « Découvert ». Pour compenser cela, les joueurs « Découverts » auront accès à certains bonus, pouvoirs et missions qui leur seront exclusivement réservés.









T'es mort ! T'es mort, j't'ai touché !

Les champs de bataille seront des zones d'affrontement perpétuel entre Rebelles et Empire. Y entrer vous rend immédiatement vulnérable aux attaques des autres joueurs, même si vous avez choisi d'être « Couvert ». La démonstration de cette partie du jeu à laquelle j'ai pu assister ressemblait à une gigantesque bataille de pistolets à eau dans la cour de récréation d'une école primaire, un après-midi d'été, quelques jours avant la fin des classes. C'était un chaos duquel n'émergeait absolument aucune stratégie. Quoi qu'il en soit, les fans de mes amis qui passent leurs nuits à cette activité me soutiennent qu'il y a des tonnes de tactiques possibles. Il ne tient qu'aux joueurs de coordonner leurs attaques entre toute une panoplie de flingues futuristes et des styles de combat au corps à corps.

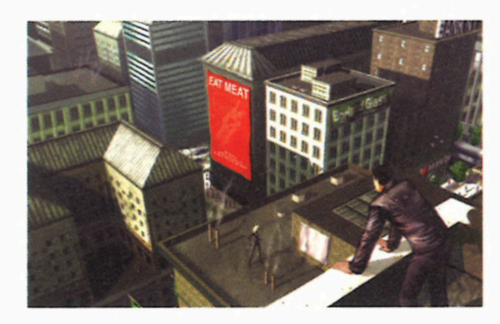
Et pendant ce temps je coiffais un Ewok

Les joueurs plus calmes pourront embrasser l'une des innombrables professions qui leur seront proposées parmi lesquelles on trouve quelques vieilles connaissances d'UO : tailleur, forgeron, mineur, boulanger, mais aussi coiffeur, architecte ou fabricant d'armes. Cela permet de rendre possible un vieux rêve qui ne s'est jamais concrétisé dans Ultima Online : mettre sur pied une véritable économie entre joueurs. Outre la dimension « Role Playing » de ce type d'éléments, les joueurs qui auront décidé de devenir artisans pourront ainsi gagner pas mal de points d'expérience à travers leurs objets : si un joueur vend 100 blasters qu'il a fabriqués, il gagne pour chacun une petite partie des points d'expérience engrangés par les joueurs quand ils utilisent cette arme ! Pour ma part, c'est décidé, je ferai pilier de bar à Tatooine.

The Matrix Online

Genre
Jeu de rôle massivement online
Éditeur
Ubi Soft
Développeur
Monolith
Sortie prévue
Mi-2004

Qu'avons-nous vu de The Matrix Online ? Pas grand-chose il faut bien l'avouer, si ce n'est beaucoup de cosmétique. Il s'agira d'un jeu de rôle massivement multijoueur dont l'intrigue se situera après le troisième épisode de Matrix. Résultat : toute l'intrigue est top secret pour ne pas révéler d'informations sur le scénario du dernier épisode de la trilogie. Tout ce que l'on sait pour l'instant, c'est qu'au moment où le jeu commencera, des humains de plus en plus nombreux seront tirés de leur rêve virtuel pour revenir à la réalité. Deux camps se formeront : d'un côté les Zéonistes qui reprendront le flambeau de Néo, Morpheus, Trinity et leurs frères rebelles pour combattre les machines. De l'autre côté, ceux qui se sentiront incapables d'accepter la laideur de la réalité et lutteront aux côtés des machines pour les aider à garder les humains prisonniers de leur prison virtuelle. Techniquement, ce qu'il y avait de plus impressionnant à voir était une ville immense, entièrement modélisée. On se baladait dans la rue. On entrait dans n'importe quel immeuble : tous les intérieurs étaient reconstitués. Un travail de malade. Une panoplie assez effarante de fringues était aussi présentée ; un vrai défilé de collants en skaï et d'impers blindés de toutes formes et couleurs. Faut dire qu'une nana est payée rien que pour bosser sur les habits des joueurs. Enfin les fameux combats de kung-fu nous ont été révélés. Graphiquement, c'est la grande classe. Ils ont été jusqu'à animer les phalanges des personnages. En revanche, les affrontements étaient gérés par un système pierre/caillou/ciseau. Argl…







Final Fantasy XI

Genre
MMORPG
Éditeur
Square Enix
Développeur
Square Enix Japon
Sortie prévue
Début 2004







Final Fantasy XI n'est pas vraiment une nouveauté, puisque ce MMORPG est déjà disponible au Japon, sur PlayStation 2, depuis la fin 2002. L'Occident en est privé pour une raison pratique : le jeu n'est jouable que sur les PS2 équipées de disque dur, un accessoire qui reste pour l'instant introuvable dans nos contrées. La version PC de ce titre devrait arriver au début de l'année prochaine, et on se demande dans les milieux autorisés (moi-même et quelques amis) si le prestige du nom suffira à garantir le succès du jeu face à la marée de MMORPG déjà disponible sur nos machines. Ce que nous avons vu sur ce Salon était un jeu sympathique, avec une touche graphique originale, assez japonisante. Par rapport à la version PS2, c'est évidemment plus fin, plus fluide, l'interface est plus esthétique, mais le jeu n'affiche rien de vraiment extraordinaire par rapport aux titres qui seront ses grands rivaux comme Asheron's Call 2 ou Everquest 2. La gestion des combats, au tour par tour, rappellera plus celle d'un FF en solo que le temps réel des autres jeux de rôle online. À part ça, ça devrait être très classique : il y aura un système de classes, des compétences, on pourra apprendre des métiers, s'échanger des objets… Le monde de jeu, quant à lui, sera divisé en 3 royaumes différents qui s'attaqueront les uns les autres. Notez qu'il sera possible d'immigrer d'un royaume à l'autre en toute liberté selon l'humeur du moment.

Genre
MMORPG
Éditeur
Atari
Développeur
Artifact Entertainment États-Unis
Sortie prévue
Fin 2003

Horizons

Bon, un MMORPG de plus me direz-vous, pourquoi est-ce que cela mériterait une moitié de pages dans votre magazine préféré ? Eh bien parce que celui-ci n'est pas produit par une bande de jeunes programmeurs naïfs qui pensent que mettre « online » devant le nom de leur jeu les rendra riches. Le cerveau derrière ce projet n'est autre qu'un des créateurs de



la série Asheron's Call, David Bowman. Il a été producteur et directeur du design sur le premier épisode, puis directeur de la création sur le second, avant de se décider à monter sa propre boîte pour réaliser le MMORPG dont il avait toujours rêvé. Horizons, il n'a pas arrêté de nous le marteler durant toute la présentation, a pour ambition d'être le jeu de rôle massivement multijoueur ultime. Pour cela, l'équipe de développement a fait un choix assez surprenant : il n'y aura pas de PvP, c'est-à-dire de combat entre joueurs. Si vous voulez bastonner de l'humain, il faudra plutôt aller voir du côté de Planetside. Ce choix a été motivé par une statistique toute simple : dans les MMORPG classiques, les « player killers » représentent 5 % des abonnés mais sont responsables de 90 % des problèmes. Tout le gameplay sera donc basé sur la coopération entre les avatars pour venir à bout des NPC qui peupleront le monde heroic-fantasy d'Istaria. Les gros joueurs pleins d'XP devront aider les débutants, il faudra s'échanger des objets, se « buffer » les uns les autres, etc. Le tout semble enrobé dans un moteur graphique assez performant avec de belles animations pour les personnages. Et puis surtout, il sera possible de jouer un dragon, un vrai, genre 6 m d'envergure, et on pourra même choisir la couleur de ses yeux...







URU : Online Ages Beyond Myst

Genre
MMORPG
Éditeur
Ubi Soft
Développeur
Cyan États-Unis
Sortie prévue
Mi 2003

Avant de se faire détrôner par les Sims, Myst fut dans les années 90 le jeu sur PC le plus vendu de l'histoire. Ne me demandez pas trop pourquoi, moi non plus je n'ai jamais compris cette passion délirante pour ce qui n'était rien d'autre qu'une série de puzzles affreusement difficiles dans de jolis décors fixes... On va dire que le grand public a ses raisons que la raison ignore. Après un second épisode, Riven, l'équipe de Cyan s'est mis en tête d'adapter le concept de Myst au massivement multijoueur, et voilà donc URU qui devrait arriver tout prochainement sur nos écrans. En gros, disons que ça ressemble beaucoup à Myst au niveau design (normal), que c'est en 3D, et que le principe sera de résoudre plein de puzzles en Coopératif. Par exemple, vous aurez une grosse machine complexe à faire marcher, et il sera nécessaire de réunir une douzaine de joueurs pour la faire fonctionner en synchronisant leur action. Évidemment, l'univers persistant du jeu s'agrandira régulièrement et on verra apparaître de nouvelles énigmes pour tenir les joueurs occupés. Et puis s'ils s'ennuient un peu, ils pourront toujours discuter entre eux, se découvrir des passions communes, se draguer à coups d'A/S/V et s'organiser des bouffes IRL – les développeurs insistent beaucoup sur le côté « socialisant » du jeu. Après tout, s'il y en a qui sont prêts à payer 10 dollars par mois pour discuter dans une chatroom en 3D...





UN JEU À VOCATION « SOCIALISANTE »

Genre Jeu massivement multijoueur
Éditeur Vivendi Universal
Développeur Turbine Entertainment
Sortie prévue 2004



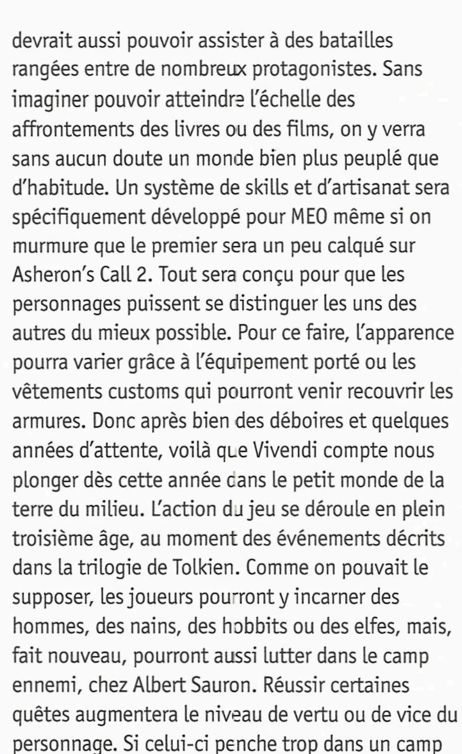
Middle Earth ONLINE

On vous le disait dans la rubrique Réseau du mois dernier, Middle Earth Online arrive. Bien loin des thèmes bateau et génériques de l'heroic fantasy à deux balles, voilà enfin un jeu massivement multijoueur qui pourra se vanter d'offrir d'un univers complet et complexe, susceptible de rameuter autant de fans et de geeks que Star Wars Galaxies, voire plus. Pour ce qui est du développement et de l'aspect technique, il n'y a que du bon, puisque c'est Turbine qui s'y colle entre 2 updates d'AC2. D'ailleurs, à l'E3, le développeur avait utilisé une version du moteur G3 qui lui a servi à faire ses 2 premiers jeux et qui est d'un niveau technique raisonnablement bon. Parmi les nouvelles caractéristiques qui lui seront apportées, au fur et à mesure de l'avancée du développement, on trouvera un système d'ombres et de lumières dynamiques ainsi qu'un rendu de l'eau qu'on annonce comme extraordinaire. Autrement, on devrait aussi pouvoir assister à des batailles rangées entre de nombreux protagonistes. Sans imaginer pouvoir atteindre l'échelle des affrontements des livres ou des films, on y verra sans aucun doute un monde bien plus peuplé que d'habitude. Un système de skills et d'artisanat sera spécifiquement développé pour MEO même si on murmure que le premier sera un peu calqué sur Asheron's Call 2. Tout sera conçu pour que les personnages puissent se distinguer les uns des autres du mieux possible. Pour ce faire, l'apparence pourra varier grâce à l'équipement porté ou les vêtements customs qui pourront venir recouvrir les armures. Donc après bien des déboires et quelques années d'attente, voilà que Vivendi compte nous plonger dès cette année dans le petit monde de la terre du milieu. L'action du jeu se déroule en plein troisième âge, au moment des événements décrits dans la trilogie de Tolkien. Comme on pouvait le supposer, les joueurs pourront y incarner des hommes, des nains, des hobbits ou des elfes, mais, fait nouveau, pourront aussi lutter dans le camp ennemi, chez Albert Sauron. Réussir certaines quêtes augmentera le niveau de vertu ou de vice du personnage. Si celui-ci penche trop dans un camp ou l'autre, son apparence pourra aller jusqu'à changer pour refléter sa personnalité profonde et il pourra même acquérir quelques pouvoirs, bien profonds eux aussi. Là où ça devient plus original, c'est au niveau de la gestion de l'histoire et des événements. Le système qu'ils ont imaginé semble assez bancal, mais a le mérite de prendre en compte aussi bien la trame des romans que les agissements des joueurs. D'après ce qu'on a pu piger, la timeline avancera en fonction de la position géographique du joueur : plus il s'approchera de Mordor, et plus il avancera dans le temps et donc dans les romans. Si au départ, dans la Comté, on se situera au début du premier livre, le simple fait de se rendre du côté de Minas Tirith nous transportera en pleine action lors du « Retour du roi ». Le jeu de base quant à lui prendra place dans les régions ouest du monde, plus particulièrement chez les hobbits, à Mirkwood et dans la Moria. Par la suite, Turbine publiera des extensions multiples qui étendront le monde vers l'est et qui feront aussi évoluer le background. À l'instar de Mythica de Microsoft, il devrait peut-être aussi proposer un système de zones publiques et privées pour donner un gameplay proche de l'expérience solo à une équipe de joueurs.









LA TIMELINE AVANCERA EN FONCTION DE LA POSITION GÉOGRAPHIQUE



ATTENTION
NOUVELLE NOTATION & NOUVEAUX ICONES

Eh oui, tout arrive. Joystick modifie son barème de notation. Les pourcentages disparaissent au profit de notes décimales. Afin de vous habituer à ce changement, voici un tableau récapitulant les critères d'évaluation :

0 On en rit encore, et on vous le fait partager.

1 Le jeu a 5 ans de retard, mais pas son prix. N'achetez sous aucun prétexte.

2 C'est pas bon signe…

3 L'idée était là, pas les programmeurs.

4 Globalement décevant.

5 Sans surprise et sans saveur.

6 Éventuellement pour les amateurs du genre.

7 Bien sous tout rapport.

8 Mieux que le 7. Une référence dans son genre.

9 Totalement incontournable.

10 Un jeu surpuissant (très rare).

Nous profitons également de l'occasion pour modifier nos icones. Exit les logos de Windows, d'OpenGL et de Direct3D. Billou a gagné la bataille. 99,9 % des jeux nécessitent au minimum Windows 98 et la compatibilité avec 2000 et XP est désormais assurée. Idem pour Direct3D ou OpenGL. Bref, la nouvelle génération d'icones est la suivante :

Recommandation : Renseigne sur le type de public auquel s'adresse le jeu.



Pour tout public.



Le jeu comporte un langage un peu rude et/ou certaines scènes brutales (ex : Opération Flashpoint). Il peut également s'agir d'un logiciel complexe et difficile d'accès pour les plus jeunes.



Un jeu très violent et/ou comportant un langage cru (exemple : King Pin, GTA III).



Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



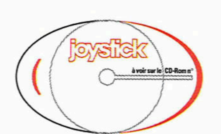
Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Jeu majeur et indispensable



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom

ACTION



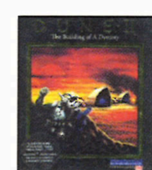
Crimson Skies — *Octobre 2000* • Zipper Interactive

Jedi Outcast — *Avril 2002* • Raven Software

Medal of Honor — *Février 2002* • 2015 Inc.

No One Lives Forever 2 — *Octobre 2002* • Monolith

STRATÉGIE



Age of Mythology — *Décembre 2002* • Ensemble Studios

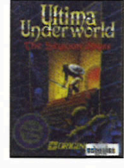
Heroes 4 — *Mai 2002* • New World Computing

Rise of Nations — *Juin 2003* • Big Huge Games

WarCraft III — *Septembre 2002* • Blizzard



JEUX DE RÔLE



Arcanum — *Septembre 2001* • Troïka Games

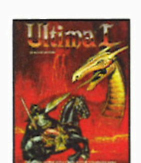
Arx Fatalis — *Septembre 2002* • Arkane Studios

Morrowind — *Juin 2002* • Bethesda Softworks

Neverwinter Nights — *Septembre 2002* • Bioware



ACTION AVENTURE



Deus Ex — *Septembre 2000* • Ion Storm

GTA Vice City — *Juin 2003* • Rockstar North

Hitman 2 — *Octobre 2002* • IO Interactive

Mafia — *Septembre 2002* • Illusion Softworks

ACTION TACTIQUE

Splinter Cell — *Février 2003* • Ubi Soft Montréal

Opération Flashpoint — *Juin 2001* • Bohemia Interactive

Raven Shield — *Mars 2003* Ubi Soft Montréal

AVENTURE

Gabriel Knight 3 — *Décembre 1999* • Sierra

Monkey Island 3 — *Décembre 1997* • LucasArts

Simon the Sorcerer 3D — *Avril 2002* • Headfirst Productions

RÉSEAU

Asheron's Call 2 — *Décembre 2002* • Turbine

Battlefield 1942 — *Octobre 2002* • Dice

Dark Age of Camelot — *Janvier 2002* • Mythic

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

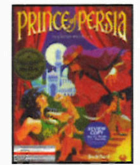
PlanetSide — *Juin 2003* • Sony Online

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

Unreal Tournament 2003 — *Novembre 2002* • Epic



PLATE-FORME



Gift — *Novembre 2000* • Eko Software

Rayman 3 — *Mars 2003* • Ubi Soft

SIMULATION

F1 2002 — *Juin 2002* • EA Sports

Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft

Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

IL2: Forgotten Battles — *Avril 2003* • Maddox Games

GESTION

Anno 1503 — *Avril 2003* • Sunflowers

Casino inc. — *Avril 2003* • Hot House Creations

Industry Giant 2 — *Octobre 2002* • JoWooD

Sim City 4 — *Janvier 2003* • Maxis

ARCADE RÉFLEXION



Chess Master 9000 — *Décembre 2002* • Ubi Soft

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17

SPORT



Colin Mc Rae 3 — *Juin 2003* • Codemasters

Tiger Woods PGA Tour 2003 — *Décembre 2002* • EA Sports.

TOCA Race Driver — *Avril 2003* • Codemasters

Virtual Skipper 2 — *Octobre 2002* • Duran France

LES JEUX QU'ON ATTEND

Call of Duty
Action-Tactique Infinity Ward

Deus Ex 2
Action-Aventure Ion Storm

Doom III
Shoot Id Software

Frozen Throne
STR Blizzard

Half-Life 2
Shoot Valve



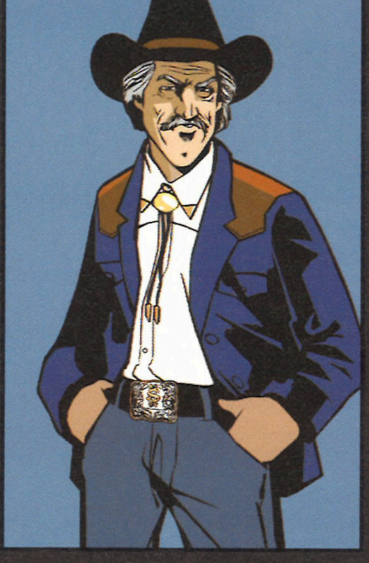


Grand Theft Auto Vice City

ACTION









MOI AUSSI, JE COMMENÇAIS À M'INQUIÉTER. CELA FAISAIT DÉJÀ 6 MOIS QUE LES CONSOLEUX SE PAVANAIENT AVEC, ET ON NE VOYAIT RIEN VENIR. MAIS FINALEMENT, LA VERSION PC DE VICE CITY EST ARRIVÉE SUR LES ÉTALS COURANT MAI, TANDIS QU'UNE FOULE EN LIESSE RÉPANDAIT DES PÉTALES DE ROSES SUR LES PALETTES DE CARTONS DES LIVREURS. AVEZ-VOUS SAGEMENT ATTENDU NOTRE TEST AVANT DE VOUS PRÉCIPITER DESSUS ? NON ? BOAH FRANCHEMENT, J'AI DU MAL À VOUS EN VOULOIR...

GTA Vice City n'est pas vraiment la suite directe de l'extraordinaire GTA III. Rassurez-vous, comme on va vous l'expliquer, il reprend tous les bons ingrédients de son prédécesseur, mais l'histoire n'a plus rien à voir. Fort du succès de son dernier titre, dont le contenu controversé a été éclipsé par les qualités du gameplay, les gens de Rockstar Games n'ont plus pris de gants pour ce nouvel épisode. Cette fois-ci, on débute dans la peau d'un petit pourri dont le but va être de prendre la place des pourris plus gros. Le héros du jeu s'appelle donc Tommy Vercetti, un mafieux qui vient de terminer ses 15 ans de taule. Son boss, Sonny, l'envoie à Vice City pour contrôler le marché de la drogue, mais le premier deal se finit par un carnage et la perte de quelques millions de dollars en poudre blanche. C'est là que le jeu débute. L'objectif va donc être de retrouver le commanditaire de l'arnaque, en se faisant au passage un nom parmi les gangsters de la ville. Vice City justement, on pourrait presque dire que c'est un des personnages du jeu. C'est en fait une réplique du Miami des années 80 avec ses joggers sur la plage, ses bimbos en patins à roulettes, mais surtout ses gangs d'immigrés haïtiens et cubains, ses putes, ses trafics de drogue, ses musiciens cocaïnomanes dégénérés, ses hommes politiques véreux… Au cas où vous reveniez d'un long trekking de 12 ans sur l'Annapurna, nous vous rappelons que la série des Grand Theft Auto est d'un cynisme, d'une violence et d'une immoralité à provoquer des ruptures d'anévrisme en masse chez les gardiens de la moralité ; c'est donc un jeu qui, sans verser dans le gore sanguinolent ou la pornographie, est à réserver à un public averti.

Le tank Rhino est un des véhicules militaires que certaines missions spéciales permettent de piloter. Il est sympa avec sa grosse tourelle, mais attendez d'avoir en main l'hélico d'attaque Hunter…





Voler une caisse est toujours aussi simple : on la stoppe, on dégage le conducteur, on s'enfuit.



PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM PIII 800 MHz, 128 Mo RAM, Carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Take Two Interactive
DÉVELOPPEUR Rockstar Games États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

« Pour quelqu'un qui n'a pas l'expérience de GTA III, les premières minutes de Vice City seront sûrement extatiques. »

Libre comme un mec qui sort de taule

À tout ceux qui n'ont jamais eu l'occasion de jouer à GTA III, il faut quand même expliquer pourquoi la série des Grand Theft Auto nous excite à ce point-là. Le gameplay, sur le papier, n'a rien de révolutionnaire. Il s'agit d'un jeu d'action, en vue de dos à la troisième personne, dans lequel on enchaîne des missions qui consistent généralement à buter du monde avec un arsenal conséquent. Le style est plutôt arcade puisqu'on peut sans problèmes se prendre 10 balles dans le buffet sans perdre ses 100 points de vie, et le jeu ne s'embarrasse pas de phases d'infiltration ou de dialogues d'une grande profondeur. Mais là où GTA III a surpris tout le monde, c'est qu'il a été le premier jeu à offrir un tel degré de liberté au joueur. Vice City va évidemment faire la même chose. On se retrouve au début de l'aventure dans un petit hôtel en bord de mer. En sortant, on vole la première voiture qui passe, et on peut tout de suite se balader librement dans la ville. Pour quelqu'un qui n'a pas l'expérience de GTA III, les premières minutes de Vice City seront sûrement extatiques. Déclencher des accidents, rouler sur les gens, se faire poursuivre par la police, s'exploser à 180 km/h sur une devanture de magasin, c'est généralement ce que fait toute personne normalement constituée lorsqu'elle découvre cet immense terrain de jeu urbain. Mais ce n'est pas Midtown Madness, c'est bien plus que ça. D'abord,

Durée de Vice

Vice City étant un jeu purement solo, la question de la durée de vie est primordiale. Pour vous donner une idée, disons qu'elle est largement supérieure à celle de GTA III, qui était déjà assez long. En se contentant de faire uniquement les missions obligatoires, on a déjà de quoi s'occuper plus d'une semaine. Mais ça ne représente que 50 % du jeu. Si vous voulez complètement retourner le jeu, le finir à 100 %, comptez un bon mois d'acharnement.



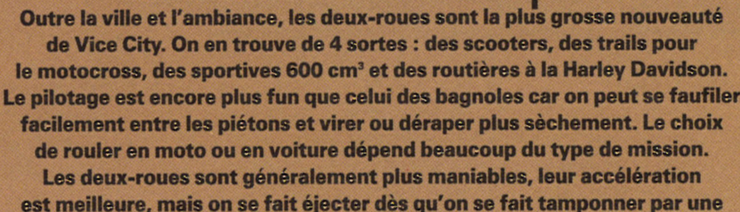


Une dizaine de boutiques disséminées dans la ville permettent de changer de fringues. On trouvera des costumes relax, chemises à fleurs et blue-jeans, des tenues de soirée à la George Michael, des habits de chantier…

les moyens de transport sont nettement plus nombreux. Outre les dizaines de modèles différents de bagnoles, chacun ayant des caractéristiques précises (tenue de route, solidité, accélération, freinage…), il y a aussi des bateaux à piloter, des hélicoptères, des camions en tout genre, des tanks et, c'est la grosse nouveauté de ce nouveau GTA, des deux-roues. Au-delà de ce côté « bac à sable » très plaisant, il y a aussi une vraie campagne de missions, longue et très bien scénarisée.

L'office de tourisme de Vice City vous propose…

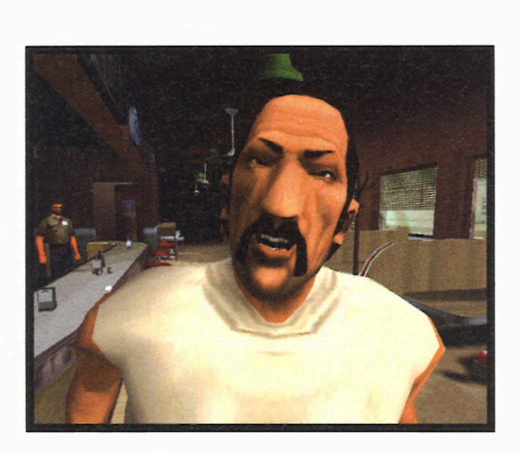
Les missions ne changent pas radicalement par rapport à GTA III, mais on remarquera vite qu'elles sont beaucoup plus variées. En fait, après avoir passé plus de 30 heures sur ce jeu, je n'ai pas eu l'impression une seule fois qu'on me réservait la même mission dans un emballage différent. Quelques exemples d'activités de plein air à Vice City : il faut ouvrir la voie à un yatch en coulant à coups de gros calibre les bateaux du FBI, tuer 5 membres d'un gang de braqueurs disséminé dans la ville en moins de six minutes, piloter une maquette d'avion radiocommandée pour aller lâcher des bombes sur des voyous cubains, attaquer avec une dizaine de Cubains une fabrique de drogue haïtienne, défoncer la voiture d'un juré dans un procès embarrassant… Il y en a une quarantaine comme ça. On choisit l'ordre en allant voir certains personnages dans la ville (ils sont indiqués par des icones sur la carte), ou en achetant des bâtiments particuliers comme le Night Club Malibu ou une fabrique de crème glacée servant de couverture à un trafic de drogue. Le gameplay est toujours très ouvert, et il y a souvent deux ou trois manières différentes de passer une mission, en étant plus ou moins futé sur le type de voiture à utiliser, les raccourcis qu'on connaît et la façon dont on énerve ou pas la police. On ne peut pas dire que Vice City soit un paradis sarkozyen puisqu'on peut allégrement renverser une enfilade de 3 passants sans se faire inquiéter, mais il y a des limites. Une sorte de baromètre composé de 6 étoiles renseigne sur l'état de colère de la maréchaussée, il grimpe d'un niveau à chaque fois qu'on commet un gros crime devant les représentants de l'ordre. À 2ou 3 étoiles, on se fait poursuivre mollement par les flics locaux.

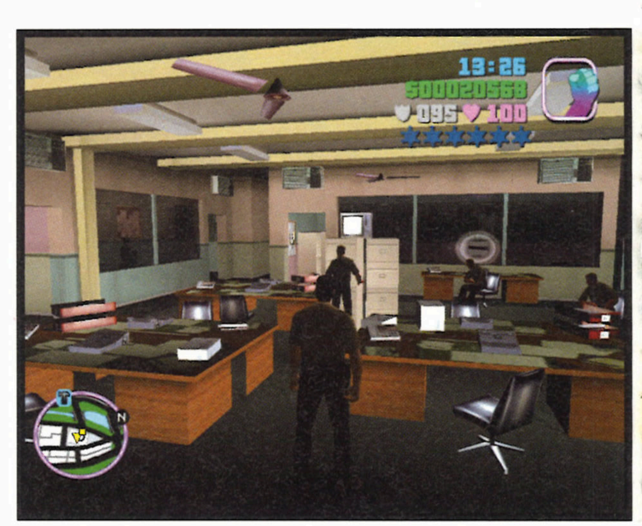


Les chicots dans le compteur



Outre la ville et l'ambiance, les deux-roues sont la plus grosse nouveauté de Vice City. On en trouve de 4 sortes : des scooters, des trails pour le motocross, des sportives 600 cm³ et des routières à la Harley Davidson. Le pilotage est encore plus fun que celui des bagnoles car on peut se faufiler facilement entre les piétons et virer ou déraper plus sèchement. Le choix de rouler en moto ou en voiture dépend beaucoup du type de mission. Les deux-roues sont généralement plus maniables, leur accélération est meilleure, mais on se fait éjecter dès qu'on se fait tamponner par une voiture. Le modèle physique des motos est excellent avec une gestion du centre de gravité qui permet de réaliser des roues arrière en accélérant et des roues avant en freinant comme un porc. Le jeu garde d'ailleurs en mémoire, dans une liste de statistiques consultable à tout moment, la durée maximum de ces figures. Je vous conseille les pistes de l'aéroport à l'ouest de la ville pour vous entraîner à battre votre record. Moi, je plafonne à 9 secondes en wheelie avec la PCJ 600…





Contrairement à GTA III, on peut enfin rentrer à l'intérieur de certains bâtiments. On trouvera notamment un grand centre commercial, un commissariat, une boite de nuit, des fast-food, etc.

Le gros son

Comme Rockstar nous y a habitués pour ses jeux, la bande-son de Vice City a bénéficié d'une somme de boulot monstrueuse. Les véhicules sont tous équipés d'un autoradio qui diffuse une des neuf stations de la ville, chacune étant spécialisée dans un style de musique différent. En écoutant Flash FM, on a par exemple droit à du Lionel Richie, du Yes ou du INXS. Sur V-Rock, c'est plutôt Ozzy Osbourne, Slayer, Megadeth et Motley Crue. Sur Emotion 98.3, on pleure en écoutant Toto et Kate Bush. Sur Wildstyle, ma favorite selon les statistiques d'écoute calculées par le jeu, on redécouvre Run DMC à la grande époque, Mantronix et Grand Master Flash. Au total, ce sont plus d'une soixantaine de hits des années 80 qui défilent dans le poste, entrecoupés de publicités débiles ou de speech de véritables DJ radio. Certaines stations diffusent aussi des talk-shows de politique tellement crétins qu'on s'arrête souvent sur le bord de la route, moteur éteint, pour écouter ce qui se dit. Le joueur non-anglophone y perdra beaucoup car ces émissions ne sont pas traduites, mais vous pouvez retrouver les scripts sur le Net. Outre les radios, on notera aussi un excellent casting pour les voix des personnages lors des cinématiques.



Une option permet de jouer avec les mêmes contrôles que sur PS2 (seulement au joypad), mais on préférera utiliser la combinaison classique souris/clavier pour se déplacer. Les voitures peuvent se diriger à la souris, mais le clavier ou un bon gamepad sont nettement plus pratiques.

À partir de 4 étoiles en revanche, ça devient vraiment chaud : les hélicos décollent, les SWAT interviennent, le FBI envoie ses « men in black » dans leurs grosses voitures surpuissantes, des barrages routiers sont mis en place… Pour faire retomber la pression, on dispose toujours du « Pay'n Spray » magique, un bâtiment qui repeint le véhicule en quelques secondes pour que la police ne puisse plus le reconnaître. Disséminés sur la carte, on trouve des icones de corruption qui, lorsqu'on passe dessus, font retomber le baromètre d'un cran.

Les missions d'à côté

À ces nombreuses missions obligatoires qui font progresser le scénario, Vice City rajoute bien sûr tout le système des missions annexes introduit dans GTA III. Imaginez que vous butiez sur une mission particulière et que vous en ayez marre de la recommencer une douzième fois. Pour vous changer les idées, vous pouvez par exemple voler un taxi et gagner un peu de blé en déposant des clients façon Crazy Taxi. Si vous avez envie de grosses poursuites en bagnole, il suffit de faucher une voiture de flics et d'enclencher les missions « Vigilante » où l'on doit poursuivre des malfrats dans toute la ville. Ça marche aussi avec les scooters des livreurs de pizzas ou les camions de pompiers, qui offrent un type de mission annexe différent. On retrouve aussi les « Rampage », ces icones planqués dans les coins de la carte qui déclenchent des défis chronométrés bien sanguinolents. Il s'agit généralement de buter une trentaine de mecs d'un gang particulier avant de se faire chopper par la police. Certains véhicules garés à des endroits particuliers donnent accès à des missions assez balèzes de parcours contre la montre. Et je pourrais continuer à vous en citer comme ça pendant 3 pages tant ces « quêtes » optionnelles sont nombreuses et variées. C'est ce qui a fait le succès de GTA III, et la recette marche toujours aussi bien sur Vice City. Le joueur n'est jamais obligé de les compléter – certaines sont d'ailleurs un peu gonflantes comme le coup des 100 paquets planqués sur la carte qu'il faut retrouver un à un – mais il peut toujours s'en faire une petite entre 2 missions obligatoires afin de récupérer quelques bonus. Ça peut être de l'argent, mais aussi de nouveaux véhicules, une meilleure résistance aux balles, une arme spéciale, etc.

Le cycle jour/nuit est bien sûr reproduit, en accéléré (une minute de jeu est égale à une seconde de temps réel). Certains endroits spéciaux ne sont ouverts que la nuit, il faut donc surveiller l'horloge.



« On ne peut pas dire que Vice City soit un paradis sarkozyen puisqu'on peut allégrement renverser une enfilade de trois passants sans se faire inquiéter. »



Survol matinal en hélico au-dessus de Starfish Island, le quartier des riches.

Nice City

Le côté contemplatif est pour beaucoup dans le plaisir énorme qu'on prend à jouer à Vice City. La ville est gigantesque, à vue de nez deux fois plus grosse que celle de GTA III, et sa modélisation est encore plus détaillée. Les textures font un petit bond en avant, les façades d'immeubles sont encore plus riches, encore plus variées. Je me demande le nombre d'heures de travail que ça a dû demander, en tout cas les graphistes n'ont pas volé leur salaire. Au début de l'aventure, seule la partie est de la ville est disponible, mais le reste se débloque beaucoup plus rapidement que les 3 îles de GTA III.
En fait, au bout de 5 à 6 heures de jeu, on a accès à toute la carte. Même topo pour les véhicules puisque, dès le départ, les voitures les plus puissantes se trouvent relativement facilement. Elles sont grosso modo aussi belles et bien conçues que celles de GTA III, avec tout de même quelques petits plus : elles peuvent désormais refléter le soleil et leurs pneus peuvent se crever. Le moteur physique qui gère les bagnoles est toujours aussi parfait, on sent bien leur inertie, on peut déraper au frein à main comme un goret avec un peu de pratique, c'est un bonheur. Les deux-roues, qui font leur grande apparition dans Vice City, sont aussi extrêmement sympas à piloter (voir l'encadré qui leur est consacré). Sans vouloir trop vous ruiner la joie de la découverte, sachez qu'il est possible de conduire de nombreux bateaux, du speedboat au scooter des mers, et qu'il ne faudra plus se prendre la tête avec le célèbre Dodo sans aile de GTA III pour survoler majestueusement la ville… D'ailleurs, Vice City vue du ciel pendant un coucher de soleil est sûrement l'un des plus beaux paysages que vous puissiez admirer dans un jeu vidéo. Mais tout n'est pas rose sur le plan visuel, en partie à cause du lourd héritage PlayStation 2 que doit supporter le jeu.

À travers la ville sont placés des dizaines de tremplins qui permettent de faire des cascades. La caméra passe alors en vue cinéma pour admirer le saut.



Une carte générale de la ville permet de s'y retrouver plus facilement que dans GTA III.

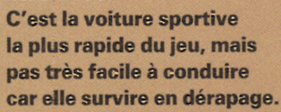


Émulateur PlayStation 2

Ce qui choque tout de suite le vétéran de GTA III, c'est l'absence de monde dans les rues. Désormais, on peut s'estimer heureux quand 3 caisses et 5 piétons sont présents simultanément à l'écran. Plus énervant encore, le moteur graphique ne « mémorise » pas les voitures qui sortent du

« Le moteur physique qui gère les bagnoles est toujours aussi parfait, on sent bien leur inertie, on peut déraper au frein à main comme un goret, c'est un bonheur »

Véhicules

INFERNUS
C'est la voiture sportive la plus rapide du jeu, mais pas très facile à conduire car elle survire en dérapage.



COMET
C'est un peu la Porsche de Vice City, elle est assez rapide et pousse bien, mais elle est assez fragile.



DINGHY
Le Dinghy est le plus maniable des 10 bateaux. Il permet de découvrir les côtes de la ville et les endroits secrets.



ENFORCER
C'est un véhicule de police qui est stationné devant les commissariats et qu'on fauche sans problèmes. Idéal comme bélier contre les voitures adverses.



FREEWAY
Une vraie bécane pour bikers avec cuir clouté. C'est la plus lente et la plus lourde des motos. Pour la frime.



RANCHER
Le gros pick-up version luxe du bouseux américain se trouve un peu partout dans Vice City. Pas de points faibles pour cette caisse, même si les sportives sont plus adaptées pour les missions.



MAVERICK
Un des trois hélicos du jeu. Il se trouve sur le toit d'une propriété qu'on achète après quelques missions. Pratique pour découvrir la ville.



MOONBEAM
Cette camionnette est un veau plutôt résistant. Son centre de gravité augmente les risques de tonneaux en cas de virage serré.



TROPIC
Le Tropic, l'un des plus gros bateaux qu'on pilote, manque de puissance. On lui préférera le Dinghy ou les speedboats des barons de la drogue.



VOODOO
Ce paquebot est la voiture officielle du gang haïtien de la ville. En appuyant sur le klaxon, on surélève les amortisseurs et on fait « danser » la voiture.

Un peu de technique

Oubliez les problèmes de fluidité de GTA III, Vice City tourne très bien sur à peu près n'importe quelle config de joueur. À partir de 2 GHz, 512 Mo de RAM et une bonne carte graphique genre GeForce 3, ça tourne à 30 images/seconde minimum en 1280x1024, couleur 32 bits et tout à fond. En dessous, il faut progressivement baisser la profondeur du champ de vision, c'est le seul paramètre graphique qu'on puisse régler. Même sur la configuration minimale fournie par l'éditeur (800 MHz, 128 Mo, Carte 3D 32 Mo), le jeu reste jouable et raisonnablement beau, même si le disque dur s'affole parfois et qu'il faille jouer dans des résolutions à peine supérieures à celles d'une console. À noter, un seul gros bug lors du test (qui s'est fait sur la version commerciale) : la mission « The Job » a fait planter le jeu deux fois de suite.

champ de vision. On regarde à droite, on voit 2 voitures rouges. Un coup d'œil à gauche, puis retour sur la droite et là, les 2 voitures rouges ont disparu en 1/8e de seconde, laissant place à un camion d'éboueurs. Au niveau immersion, ça pète un peu l'ambiance. De même, comme dans GTA III, on continue à voir apparaître toujours le même type de voitures durant une période donnée. À certains moments du jeu, on verra par exemple un scooter et un modèle de berline à tous les coins de rues. Quelques minutes plus tard, ils auront complètement disparu et on ne verra plus que 2 types de voitures de sport. Là encore, ça fait tache sur un jeu de cette classe. Le pire est que cela se justifiait parfaitement sur PlayStation 2 à cause des limitations de la machine au niveau RAM. Mais sur PC, c'est juste du foutage de gueule, les programmeurs n'ont simplement pas fait l'effort d'adapter réellement le moteur graphique. Alors certes, c'est nettement plus beau, plus fin, plus détaillé et plus fluide que sur console, mais les développeurs se sont reposés uniquement sur la puissance du matos et n'ont pas cherché à optimiser leur code. Comme seule amélioration technique, on doit se contenter d'un mode Ralenti des 30 dernières secondes de jeu et d'un système de skin pour le perso. Génial… Puisqu'on en est à parler des choses qui agacent, signalons aussi un gros bug sur l'animation du personnage qui, parfois, se retrouve simplement « plié » et paralysé. Difficile à décrire, mais très pénible à vivre. Bref, côté réalisation, le pire côtoie le meilleur dans Vice City, mais c'est heureusement le meilleur qui l'emporte souvent.



Ces icones verts qu'on trouve devant quelques bâtiments indiquent qu'on peut les acheter. Certains servent de point de sauvegarde, d'autres sont des propriétés spéciales qui donnent accès à de nouvelles missions.



Damn it's good to be a gangster

Malgré ces petites imperfections techniques qui auraient pu être réglées en une semaine de boulot, Vice City est une véritable réussite. La grande force de ce titre, c'est d'offrir tellement de choses à faire au joueur et de lui donner un tel sentiment de liberté qu'on ne s'en lasse jamais. Entre les missions obligatoires de la campagne et les missions annexes, il y en a littéralement pour des dizaines d'heures de jeu. Et si on ne veut pas se mettre la pression d'une mission, on peut toujours s'offrir un tour en hélico pour aller dégotter des endroits secrets, ou bien chercher des sauts à effectuer en bagnole, s'entraîner à faire des roues arrière en bécane, tenter de grimper sur les plus hauts buildings, livrer des pizzas pour se faire un peu d'argent, aller braquer la bijouterie du coin… Pour reprendre une expression que nous avions déjà utilisée lors du test de GTA III, Vice City est une grande leçon de gameplay. Il est rare de pouvoir passer 4 heures d'affilée sur un jeu d'action sans ressentir le moindre sentiment de lassitude. Là, on a toujours envie de faire la mission d'après, d'aller explorer un nouveau coin de la ville qu'on ne connaît pas encore par cœur, ou plus simplement d'écraser quelques piétons à bord d'une voiture de sport rutilante en écoutant du Kool & The Gang sur l'autoradio. C'est du Grand Theft Auto dans toute sa splendeur, et on en redemande déjà.

ackboo

En Deux Mots

MÊME SI LA RECETTE N'A PAS BEAUCOUP ÉVOLUÉ DEPUIS GTA III, VICE CITY RÉUSSIRA À HAPPER N'IMPORTE QUEL JOUEUR DANS LES TRÉFONDS DE SES QUARTIERS MALFAMÉS POUR DES DIZAINES D'HEURES DE PLAISIR LUDIQUE. L'AMBIANCE ANNÉES 80 S'ADAPTE PARFAITEMENT AU STYLE GTA, LES MISSIONS SONT TOUJOURS AUSSI BIEN CONÇUES, ENCORE PLUS NOMBREUSES, ET LE GAMEPLAY PROCURE UNE SENSATION DE LIBERTÉ QU'ON NE RETROUVE DANS AUCUN AUTRE JEU VIDÉO. SEUL REPROCHE : MÊME SI LE JEU EST SPLENDIDE, IL NE S'AGIT QUE D'UNE COPIE EN HAUTE RÉSOLUTION DE LA VERSION PLAYSTATION 2 QUI NE TIENT PAS COMPTE DES POSSIBILITÉS DU PC.

- \+ Un scénario adulte et totalement immoral
- \+ La ville plus grande, plus détaillée et plus variée que Liberty City
- \+ De nouveaux moyens de transport (motos, scooters, avions, hélicos…)
- \+ Des missions très nombreuses et encore plus originales que dans GTA III
- \+ Une durée de vie monstrueuse avec toutes les missions optionnelles
- \+ La bande-son extraordinaire (voir encadré)
- − Les véhicules qui disparaissent dès qu'on tourne le regard
- − Quelques bugs de caméra ou de déplacement du personnage
- − Certaines missions frustrantes à cause de la difficulté



7	TECHNIQUE
9	ARTISTIQUE
9	INTÉRÊT





Commandez les reliures !

Upgradez votre collection



139 Tests : Grand Theft Auto III, Geoff Crammond's Grand Prix 4, Team Factor, 4x4 Evolution 2, Star Wars Clone Campaigns, Age of Wonders II, Cycling Manager 2
Sur le CD : Neocron, Soldier of Fortune 2, Sudden Strike 2, Tony Hawk's Pro Skater 3, New World Order, Kart 2002, The I of the Dragon
Aide de jeu : Grand Theft Auto III

140 Tests : Warcraft III, Medieval Total War, Opération Flashpoint : Resistance, Industry Giant 2, Conflict : Desert Storm, Alien vs Predator 2 : Primal Hunt,
Sur le CD : Stronghold Crusader, Opération Flashpoint, Moto GP, Italian Job, Celtic Kings
Aide de jeu : Warcraft III

141 Tests : Mafia, Hitman 2, Arx Fatalis, Stronghold Crusader, X-Plane 6, Battlefield 1942, LFP Manager 2003, Sudden Strike 2,Beach Life,Virtual Skipper 2
Sur le CD : NHL 2003, Bandits : Phoenix Rising, Virtual Skipper 2, Haegemonia, Iron Storm, The Gladiators
Soluces de jeu : Warcraft III (suite)

142 Tests : No One Lives Forever 2, Unreal Tournament 2003, Fifa 2003, Combat Mission 2, World War II Online, Les Sims entre chiens et chats
Sur le CD : Hitman 2, Fifa 2003, Conflict Desert Storm, Project Nomads, Robin Hood
Soluces de jeu : Warcraft III (suite et fin)

143 Tests : Age of Mythology, Need for Speed : Poursuite Infernale 2, Combat Flight Simulator 3, The Gladiators, Le Seigneur des Anneaux, Tiger Woods : PGA Tour 2003
Sur le CD : Medal of Honor : en Formation, Platoon, No One Lives Forever 2, Unreal Tournament 2003, Need for Speed : Poursuite Infernale 2
Soluces de jeu : Hitman 2, Arx Fatalis

144 Tests : Sim City 4, Medal of Honor : en Formation, Tribunal, New World Order, Monopoly, Taz Wanted, Battle Realms : Winter of the Wolf
Sur le CD : Age of Mythology, Praetorians, Harry Potter, Mechwarrior IV, War and Peace
Soluces de jeu : No One Lives Forever 2

145 Tests : Impossible Creatures, Command & Conquer Generals, Drome Racers, O.R.B., Battlefield 1942, Hearts of Iron, Scrabble Édition 2003
Sur le CD : Splinter Cell, Rayman 3, IGI 2, Rally Sport Challenge
Soluces de jeu : Robin Hood : la légende de Sherwood

146 Tests : Splinter Cell, Unreal 2, Silent Hill 2, Rayman 3, Project IGI 2, Neocron, Anarchy Online : The Notum Wars, Shadow of Memories, Grom
Sur le CD : Enclave, Vietcong, Impossible Creatures, Jurassic Park
Soluces de jeu : Splinter Cell **Aide de jeu :** Sim City 4

147 Tests : Anno 1503, Casino Inc., Vietcong, Nascar Racing 2003 Season, IL2 Forgotten Battles, Raven Shield, TOCA Race Driver, Dark Age of Camelot : Shrouded Isles
Sur le CD : Anno 1503, Blitzkrieg, Freelancer, Kaan, Runaway, TOCA Race Driver
Soluces de jeu : Splinter Cell (suite) **Aide de jeu :** Command & Conquer Generals

147 Tests : Freelancer, L'entraîneur 4, Blitzkrieg, Metal Gear Solid 2 : Substance, Tropico 2, Warrior Kings : Battles, Heroes of Might & Magic : Winds of War
Sur le CD : Devastation, Enigma : Rising Tide, O.R.B
Aide de jeu : Command & Conquer Generals (suite)



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❏ **Je commande le(s) numéro(s)**

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 5,9 € le numéro (frais de port gratuits), soit un total de ....€

109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148

❏ **Je commande les hors-série (frais de port gratuits)**

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de ....€

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de ....€

HS DVD-ROM 16 + 1 jeu complet (Speed Buster)
À 7,5 € le numéro, soit un total de ....€

HS DVD-ROM 17 + 1 jeu complet (War Zone 2100)
À 7,5 € le numéro, soit un total de ....€

RANGEZ VOS MAGAZINES

❏ **Je commande** .... **reliure(s) à 10 € l'unité soit un total de** ....€

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ....€

Nom .... **Prénom** ....

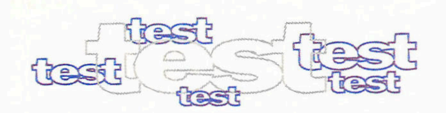
Adresse ....

Code Postal └┴┴┴┴┘ **Ville** ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT



PlanetSide

SHOOT EN MASSIVEMENT MULTIJOUEUR

O.K., JE SUIS FAN. JE VIENS DE TERMINER UN ASSAUT À 80 BONSHOMMES SUR UNE BASE DU NEW CONGLOMERATE. JE N'AI JAMAIS VU ÇA DANS AUCUN AUTRE JEU. ÇA PÉTAIT DE PARTOUT, JE SUIS MORT DOUZE FOIS SANS COMPRENDRE CE QUI M'ARRIVAIT, J'AI DÛ FLINGUER PLUS D'ALLIÉS QUE D'ENNEMIS MAIS... PFIOU... C'ÉTAIT GRANDIOSE. PLANETSIDE, LE PREMIER JEU DE SHOOT MASSIVEMENT MULTIJOUEUR, NOUS A DÉFINITIVEMENT CONQUIS.



CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo, Carte 3D 64 Mo, Modem 56k
ÉDITEUR Sony Online Entertainment/Ubi Soft
DÉVELOPPEUR Verant Interactive États-Unis
TEXTE ET VOIX V.O. sur la version testée

Après des années de dictature rôlienne, la révolte a enfin sonné. Nous aussi, les gros bourrins, les brutes en lance-roquettes, les bûcherons du frag, allons avoir droit à du massivement multijoueur. Nous étions quand même un paquet à attendre qu'on nous sorte autre chose que des RPG médiévaux-fantastiques à la Everquest ou Asheron's Call. Certes, il y a déjà eu une tentative de « MMOFPS » (Massively Multiplayer Online First Person Shooter) avec un jeu de Sega sorti il y a 2 ans. Malheureusement, c'était une belle daube qui n'a pas captivé grand monde, au point que les serveurs ont été fermés rapidement. Mais là, ce PlanetSide, c'est du sérieux. Derrière ce jeu, on trouve en effet le meilleur studio de développement du monde dès qu'il s'agit de faire quelque chose de massivement multijoueur : les Américains de Verant Interactive.

Avatar ta gueule à la récré

L'univers de PlanetSide est simple, pour ne pas dire simpliste, comparé à celui des MMORPG que nous connaissons déjà. Trois Empires se disputent le contrôle de la planète Auraxis : le New Conglomerate (les bleus), la Vanu Sovereignty (les violets) et la Terran Republic (les rouges). La planète est composée d'une dizaine de grosses îles, les continents, qui abritent chacune de nombreuses



bases. Ces bases, de 4 types différents, donnent des bonus aux Empires qui les contrôlent : disponibilité de certains vaisseaux, meilleure couverture radar, possibilité de guérir plus rapidement les troupes, etc. Le but du jeu consiste à se battre pour son Empire, qu'on choisit librement durant la courte phase de création de son avatar, en attaquant les bases ennemies et ou en défendant ses propres installations. Les captures de bases ennemies se font en hackant une console centrale et en la protégeant pendant 15 minutes. Toutes les 24 heures, le serveur de jeu comptabilise le nombre de bases détenues par chaque Empire et déclare un vainqueur pour la journée, ces résultats étant consultables sur le Web. Voilà, c'est aussi simple que ça.



Il n'y aucun système économique dans PlanetSide, ni même d'argent. On trouve juste un système de ressources qui oblige à alimenter les bases en Nanites, sous peine de ne plus pouvoir utiliser leur équipement. Quand ça vous chante, vous pourrez prendre un gros camion à Nanites et aller alimenter les bases pour gagner quelques points d'expérience.

Tribes 2 puissance 10

Le style de jeu de PlanetSide rappellera pas mal de souvenirs à ceux qui ont beaucoup joué sur Tribes et Tribes 2. En fait, on pourra presque dire qu'il s'agit d'un Tribes 2 sans jetpack. Le jeu est orienté action avec des bonshommes qui se déplacent vite, des gros flingues futuristes et une gestion des dégâts très arcade qui permet de se prendre des rafales ennemies sans crever instantanément. On retrouve la même hiérarchie d'armures que dans Tribes 2, cela va de la combinaison légère mais peu résistante aux armures lourdes « MAX » ultra-blindées mais pénalisantes pour la vitesse de déplacement. L'arsenal est classique mais efficace avec, pour chaque Empire, une vaste gamme de fusils d'assaut plus ou moins performants, du petit pistolet à bouchon jusqu'aux divers lance-roquettes et lance-grenades en passant par l'inévitable fusil de snipe. Toujours comme dans Tribes 2, les véhicules jouent un grand rôle dans les combats, que ce soit au sol ou dans les airs. On trouve des buggys d'attaque, des petites motos ultra-rapides, des tanks à 2 places (conducteur et canonnier), des transports de troupes, des stations de « Respawn » mobiles, des vaisseaux de reconnaissance ou d'attaque et une sorte de C130 local, le Galaxy, qui permet d'emporter jusqu'à 10 soldats d'un point à un autre. Ce n'est pas le seul moyen de se déplacer sur la planète, vous pouvez très bien aller d'un continent à un autre à pied en passant par des Warp Gates (mais il faut aimer les

Beau mais pas top

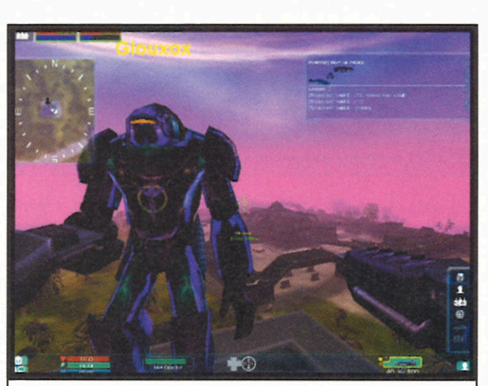
Techniquement, PlanetSide se distingue surtout par la taille monumentale de ses cartes. Chaque map est en fait un continent entier, comprenant des dizaines de bases, sur lequel peuvent évoluer plusieurs milliers de joueurs en même temps. Tout se fait sans aucun chargement, on peut littéralement marcher pendant des kilomètres sans voir le moindre « Loading » à l'écran. Les décors sont assez réussis mais n'ont rien d'extraordinaire, ce n'est pas Unreal 2. Cela dit, le moteur graphique se défend plutôt bien quand il s'agit d'afficher 80 bonshommes simultanément à l'écran, avec reflet sur l'armure et animation en Motion Capture. En extérieur, les paysages sont plutôt jolis grâce à une bonne utilisation de sprites 2D pour simuler l'herbe et beaucoup d'arbres en vraie 3D dont les espèces diffèrent selon la région. Ils ne sont pas que décoratifs, ce sont souvent les seules protections disponibles en cas d'attaque frontale sur une base. En intérieur, c'est assez banal, les bases ont une bonne taille, mais la déco est à chier. C'est tout gris, tout triste, seules les consoles d'équipement, de soin et quelques meubles avec des loupiottes clignotantes viennent égayer un peu l'ambiance. Évidemment, on oublie bien vite tout ça lorsqu'on se retrouve à 15 dans un couloir à tenter de passer en force vers la console centrale... Bref, PlanetSide est loin d'être une claque au niveau graphique, mais son moteur 3D fait bien son job. Il permet de se balader dans l'univers et de se battre contre des centaines d'autres joueurs sans chargements intempestifs, sans ralentissements ou sans grosse panique du disque dur.

TIPS JEU

Ça vous prendra deux plombes, vous baillerez sûrement un peu, mais faites les missions Training. Elles vous permettront de tout comprendre du jeu avant de vous lancer sur les combats online.

L'infanterie adopte souvent la position agenouillée pour tirer car les coups sont alors plus précis.





Les MAX sont les gros bills de l'infanterie, ils sont lents mais leur armure mécanisée et leur puissance de feu leur permet de massacrer 4 ou 5 soldats légers sans une égratignure.

Lag et Ping sont dans un bateau

C'était une des grosses peurs qu'on avait, mais il s'en sort finalement bien : le moteur réseau de PlanetSide semble bien tenir la route, après quelques petits problèmes rencontrés par les bêta-testeurs. Désormais, même avec un gros paquet de bonshommes qui se tirent dessus à l'écran, le lag est minimal, on n'a pratiquement pas besoin de faire une anticipation sur les mouvements de l'adversaire à cause du délai. Cela dit, j'ai testé le jeu sur une belle ligne ADSL Netissimo, ne pensez pas qu'un modem 56k, le minimum pour jouer à PlanetSide, vous permettra de jouer dans des conditions idéales. Signalons qu'un seul serveur est disponible pour l'Europe, Werner, situé en Hollande, contre six pour les États-Unis. Espérons que Sony Online pensera à étoffer ses équipements si le jeu se vend bien sur le Vieux Continent.

longues randonnées), ou bien utiliser une sorte de métro planétaire, la Shuttle, qui grimpe en orbite avant de vous lâcher en pod au-dessus du continent de votre choix.

Les inévitables points d'XP

L'un des gros intérêts d'un jeu massivement multijoueur étant la persistance de l'univers, les développeurs ont dû chercher à adapter le système de stats des MMORPG à un jeu de shoot. Ils ont fait simple : on disposera de seulement 2 caractéristiques persistantes : le Battle Rank et les Certifications. Le Battle Rank, c'est tout simplement l'expérience. Comme dans un jeu de rôle, on va donc faire du « levelling » dans PlanetSide. Les points d'XP ne gagnent pas vraiment en enchaînant les frags comme un dieu, mais plutôt en aidant d'une manière ou d'une autre à la capture et la défense des bases. Plus le nombre d'ennemis qu'on trouve en face lors d'un assaut est important, plus les points d'XP tombent en cas de succès. Le système de calcul est assez complexe, mais c'est en gros l'idée. Cette méthode permet à des soldats de « support » (médecin, hacker, ingénieur posant des mines ou des tourelles, pilote de transport de troupe...) d'engranger le même nombre d'XP qu'un gros soldat surarmé. Le système donne aussi une prime aux joueurs qui se regroupent en Squad, des sortes de clans temporaires qui peuvent plus facilement communiquer entre eux et coordonner leurs attaques (voir l'encadré « Squad & Outfit »). L'autre caractéristique persistante de l'avatar sera ses Certifications, c'est-à-dire ses différents permis de piloter des véhicules ou d'utiliser certaines armes et armures. Les Certifications s'achètent en dépensant des points qui sont alloués lorsqu'on passe à un Battle Rank supérieur. En pratique, cela crée de véritables classes de persos. Certains joueurs vont dépenser leur point pour pouvoir piloter des chars d'assaut, d'autres vont se spécialiser en médecin, en soldat léger ou en infanterie anti-véhicule, etc. Cela permet aussi aux débutants de découvrir très progressivement le jeu, puisqu'ils ne peuvent pas tout de suite piloter les engins les plus complexes comme les transports de troupes ou enfiler des grosses armures MAX sans avoir l'expérience pour bien s'en servir.



En atteignant un certain level, on commence à avoir accès aux implants. Ce sont des petits équipements qui permettent par exemple de se soigner automatiquement, de courir plus vite temporairement ou de voir les unités ennemies en combinaison d'infiltration.



La carte est très bien faite et permet de naviguer facilement sur la planète. Les icones en forme d'étoiles sont des « Hotspots », ils indiquent les endroits des derniers affrontements.

Des batailles grandioses

Alors maintenant, qu'est-ce que tout ça donne quand on largue des centaines de joueurs simultanément dans un univers pareil ? J'avoue que je m'attendais simplement à une sorte de Tribes 2 en plus costaud. La première heure de jeu, je me suis retrouvé à errer dans des forêts, à marcher des kilomètres pour finalement me faire flinguer par un sniper qui devait camper sur sa colline depuis deux plombes... Je me suis perdu dans des bases labyrinthiques, j'ai croisé 2 ou 3 véhicules alliés qui ont failli me rouler dessus, bref, je zonais. Et puis,



Une nuée de véhicules, en attente au-dessus d'une base, se prépare à escorter un Galaxy vers la ligne de front.

Comptez 10 décès par soir

La mort dans PlanetSide, ce n'est pas un grand drame. On perd ce qui se trouve dans l'inventaire, mais tout se récupère facilement dans les consoles d'équipement disponibles dans chaque base, puisque ce sont seulement des armes, des munitions et quelques équipements pour le combat. Mourir n'ôte aucune Certification ni aucun point d'expérience, on se contente juste de réapparaître dans la Matrice la plus proche, grâce à une mystérieuse technologie de réincarnation... En fait, le vrai problème lorsqu'on meurt est qu'il faut toujours un peu de temps avant de rejoindre la ligne de front, ce qui pénalise l'équipe.

Lors d'une capture de base bien menée, l'ambiance est épique, ça ressemble à Omaha Beach version science-fiction.

en complétant les missions d'apprentissage, j'ai commencé à comprendre comment l'univers fonctionnait. Sur la carte globale, des « Hotspots » (des petits icones indiquant les points où ça bastonne) m'ont indiqué que ça se tirait dessus à Amerish. Je prends la navette, je me « drope » sur le combat et là… « foutredieu », comme on dit. Je me suis retrouvé au milieu d'un assaut monstrueux où des centaines (oui oui, centaines) de soldats se tiraient dessus comme des dingues. Même la plus grosse bataille que vous pourriez avoir vécu sur Tribes 2 ferait figure d'escarmouche face à ça. Vous vous souvenez de la scène de l'attaque Impériale sur la planète Hoth dans « l'Empire contre-attaque » ? Voilà, c'est à peu près ça. Lors d'une capture de base bien menée, l'ambiance est épique, ça ressemble à Omaha Beach version science-fiction. Les lasers strient l'écran, on entend les soldats alliés gueuler pour signaler les dangers (un système de macros permet de communiquer en 2 en 3 touches), on voit les tanks écraser des formations de soldats ennemis, les vaisseaux d'attaque piquer sur les tourelles de défense et lâcher une salve de roquettes… Comme on se l'est dit la première fois qu'on a assisté à ça avec Fishbone : « Purée, c'est la guerre ».

Un premier « MMOFPS » réussi

Avec l'expérience, on apprend petit à petit à comprendre ce qui se passe sur le champ de bataille, et l'impression de bordel général qu'on a lors des premiers affrontements massifs disparaît peu à peu. Combattre en Squad aide beaucoup, surtout lorsqu'on se trouve un gentil leader qui explique aux débutants ce qu'il faut faire. Pour l'instant, le jeu en est à ses balbutiements (il n'est même pas encore sorti en Europe à l'heure où nous écrivons ce test) et il y a un certain manque d'organisation générale. On trouve encore un gros paquet de petits nouveaux qui ne savent pas trop quoi faire en combat. Les développeurs auraient pu prévoir

Squad & Outfit

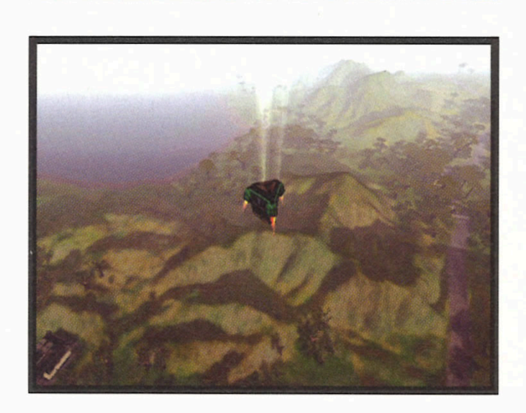
La quintessence de PlanetSide, vous vous en rendrez vite compte, c'est le jeu par équipe. En solo, vous allez vite vous emmerder. Les développeurs ont prévu 2 types d'équipes. La première, la plus simple à mettre en place, est le Squad. Vous trouverez tout le temps, dans le Sanctuaire de l'Empire (un continent spécial inattaquable par l'ennemi), des gens qui recrutent pour leur Squad ou qui, au contraire, cherchent un Squad à intégrer (LFS en langage local, pour « Looking For Squad »). Le Squad permet de bénéficier du Voice Chat (un Roger Wilco intégré au jeu) et d'un canal de communication spécial pour coordonner tout le monde. Le chef du Squad peut en même temps engranger des points de commandement qui lui donneront accès à des équipements spéciaux, permettant par exemple de placer sur la carte des waypoints visibles de toute l'équipe. De mon expérience, l'ambiance dans les Squad est toujours excellente, le recrutement se fait assez facilement et les joueurs sont disciplinés. L'autre type d'équipe dans PlanetSide se nomme « Outfit », c'est en fait une sorte de Squad persistant. Chaque joueur ne peut être membre que d'un seul Outfit, et il partage ses points d'expérience avec tous les autres membres du groupe. Contrairement au Squad limité à 10 soldats, un Outfit peut contenir plusieurs dizaines de personnes. Certains Outfits sont déjà énormes (les plus gros approchent les 100 joueurs) et s'organisent en Squad spécialisé dans différents domaines (attaque aérienne, infanterie lourde, formation de blindés…).



Le Galaxy est un des vaisseaux les plus importants de PlanetSide. Quand l'ennemi en pose 3 ou 4 à proximité d'une base, il faut s'attendre à voir débarquer une vague de plusieurs dizaines de soldats.

Le système d'inventaire est rudimentaire, on s'en sert juste pour stocker armes et munitions. C'est sur des consoles d'équipement disponible dans les bases qu'on peut choisir son armure et son arsenal.





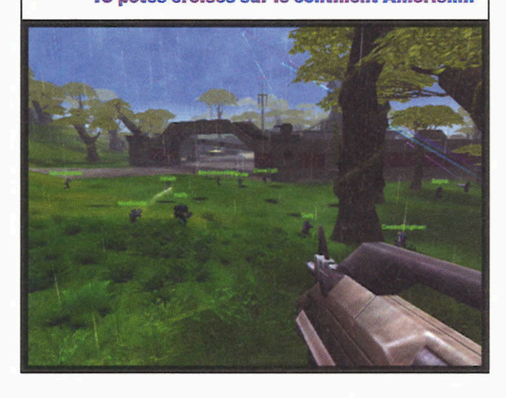
Et n'oubliez pas de passer à la caisse

Juste une petite remarque pour nos rares lecteurs qui ne sont pas multimillionnaires et qui, par conséquent, attachent de l'importance à ce genre de détail matériel : PlanetSide marche par inscription. À l'instar de Everquest ou Asheron's Call, vous devrez vous acquitter d'un loyer pour venir squatter les serveurs. Le tarif : 12,99 dollars par mois. Un poil moins en euros, au cours actuel. Oui, ça reste un loisir de riches.

Un peu de technique

La configuration minimum donnée par l'éditeur est plutôt musclée (1 GHz, 256 Mo, Carte 3D 64 Mo), mais c'est le prix à payer pour garder une certaine fluidité lors des gros combats. Le moteur graphique étant très paramétrable, vous devriez pouvoir trouver un réglage graphique qui vous permette de maintenir 30 images/seconde en toutes circonstances. En priorité, tâcher de garder la distance de vue et diminuez plutôt la qualité des textures. De toute façon, une fois que vous serez habitué aux graphismes, vous aurez forcément tendance à baisser toutes les options pour gagner en fluidité, comme dans tous les FPS en réseau...

Un petit assaut comme ça, pour se détendre, avec 15 potes croisés sur le continent Amerish...



un système de missions ou de commandement au niveau global, sur la planète entière, afin de disperser les troupes plus efficacement. Parfois, il arrive qu'une grosse masse de soldats arrive dans une base adverse pratiquement vide parce que tous les ennemis sont partis défendre une position sur un autre continent. Pour l'instant, les joueurs sont encore un peu trop livrés à eux-mêmes, même si l'on voit déjà des vétérans de la bêta-version qui, avec leur Battle Rank 14 ou 15, tentent d'organiser un peu les choses. Comme tous les jeux massivement multijoueurs, il va donc falloir attendre quelques mois que l'écrémage se fasse et que seuls les joueurs vraiment motivés restent sur les serveurs. Cela dit, même dans l'état actuel, avec des hordes de n00bz (pardon, de débutants) qui ne savent pas encore trop bien comment jouer, PlanetSide reste une expérience unique. Même si vous avez beaucoup joué en clan sur des jeux comme Quake 3, Unreal Tournament ou Tribes, vous allez vraiment découvrir quelque chose de nouveau. Des champs de bataille sur lesquels 200 joueurs s'affrontent simultanément au milieu de dizaines de blindés ou de vaisseaux de combat, c'est quelque chose qu'on n'avait encore jamais vu sur PC. Et rien que pour ça, PlanetSide vaut définitivement le coup.

ackboo



Foule des grands jours dans une base récemment libérée, tout le monde venant se faire soigner ou récupérer un véhicule.



En Deux Mots

PlanetSide inaugure magistralement ce nouveau genre qu'est le jeu de shoot massivement multijoueur. La période d'adaptation passée, on découvre un titre qui délivre ce que les développeurs nous ont promis : de l'action non-stop et des batailles épiques où plusieurs centaines de joueurs s'affrontent simultanément. Certes, les combats ne sont pas très subtils, l'univers assez simpliste comparé à celui d'un MMORPG, mais l'essentiel est là : les fans de FPS ont de quoi s'amuser pour des mois.

- + Des combats impressionnants à plusieurs centaines de joueurs
- + Le système de Battle Rank et de Certification qui fait avancer progressivement le joueur
- + Un moteur réseau très correct (voir l'encadré « Lag et Ping sont dans un bateau »)
- + Un arsenal réussi et une bonne variété d'armes selon les Empires
- + Des tonnes de véhicules à piloter
- − Premières heures de jeu et prise en main pas forcément évidentes
- − Manque de coordination stratégique entre les troupes d'un même Empire
- − 13 dollars par mois, c'est cher

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT



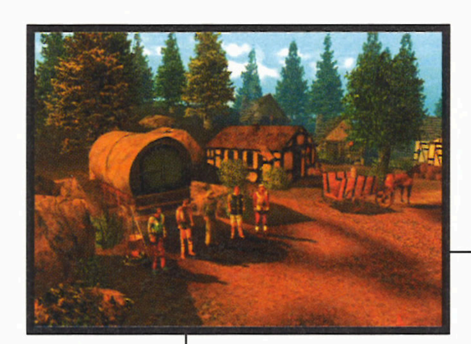
ENFIN. UN JEU DE GESTION OÙ ON PEUT S'AMUSER À ENTUBER SES ADVERSAIRES, VOLER LES RICHES ET ENFREINDRE LES LOIS. NON, CE N'EST PAS UN SIMULATEUR D'HOMME POLITIQUE MAIS EUROPA 1400, LA DERNIÈRE PRODUCTION DE JOWOOD, UN MÉLANGE DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL ET DE JEU DE RÔLE.



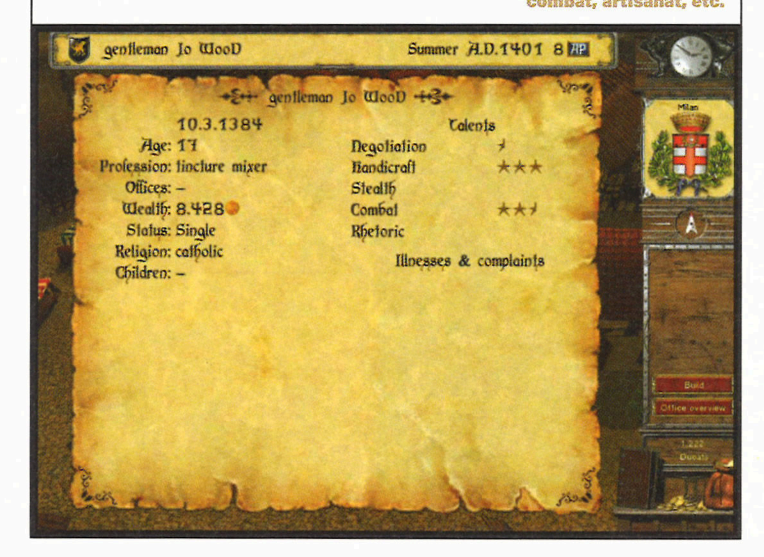
Europa 1400

Les marchands du Moyen Age

STRATÉGIE/GESTION HISTORIQUE



Comme dans un vrai jeu de rôle, votre personnage est défini par plusieurs compétences : rhétorique, discrétion, combat, artisanat, etc.



Mmh, on peut se demander comment un simulateur basé sur l'économie du XIVe siècle peut être vraiment excitant. Détrompez-vous, la vie à la fin du Moyen-Âge était tout ce qu'il y a de plus passionnant. Alors qu'une partie de la population était décimée par les épidémies de peste et de beri beri, les barons voleurs et autres rois à la petite semaine s'affrontaient sans relâche de guerres territoriales en courses aux impôts. Les frontières des pays modernes étaient encore floues. Et pourtant, certaines grandes cités connurent alors une période de prospérité sans précédent qui allait jeter les bases de notre économie moderne. Waoh, instant culturel, les amis. Europa 1400 nous propose donc de revivre cette trépidante épopée afin de bâtir une dynastie à la mesure de notre mégalomanie.

Par ici les écus

Les simulations historiques peuvent osciller entre un réalisme forcené et une vision plus débridée. Avec Europa 1400, Jowood a choisi de faire l'impasse sur certains paramètres comme la religion, le calcul des retraites et la place du pingouin dans la société, pour se focaliser sur les professions et le commerce.
Il y a un paquet d'options à notre disposition afin de se tailler un challenge personnalisé. En début de partie, on est accueilli par une carte de l'Europe en 3D sur laquelle on sélectionnera notre ville de départ. On pourra ensuite choisir le niveau de difficulté, l'objectif de la partie (scénario ou libre),


TOUT PUBLIC

8 INTERNET

LOCAL 8 IP/IPX

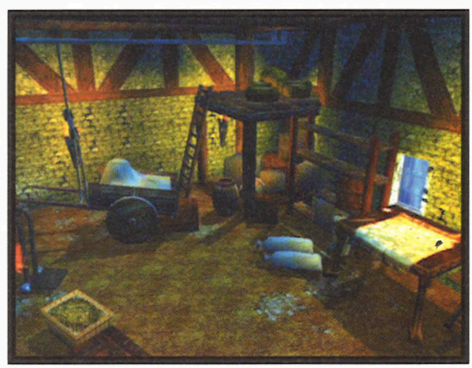
CONFIG MINIMUM PENTIUM III 500 MHZ, 64 MB RAM, CARTE 3D 16 MO
ÉDITEUR JOWOOD
DÉVELOPPEUR PAYS 4HEAD ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX V.F. TESTÉ EN FRANÇAIS





Grâce à la 3D, on verra évoluer notre ville en fonction des saisons.

nommer son personnage et lui trouver un métier. Les paramètres de départ pourront être aléatoires ou bien on ira élire dans notre arbre généalogique un choix de parents dont les archétypes serviront à définir notre personnage. Les points de compétence seront attribués dans des domaines variés comme le combat, la négociation, la rhétorique, l'artisanat ou même la discrétion. Quand la partie démarre, en l'an de grâce 1400, le joueur dispose d'un petit pécule de départ et d'une activité de base. L'objectif pourra consister à accumuler une certaine fortune, posséder une officine gouvernementale ou parvenir à survivre pendant un certain nombre de générations.
Le gameplay d'Europa 1400 se répartit entre gagner un max d'écus et augmenter le plus possible la notoriété de son personnage. L'argent s'obtient en exerçant l'une des 12 professions. Les développeurs ont attaché beaucoup d'importance à la manière dont fonctionne chaque métier. Ainsi, un forgeron doit réunir des matières premières comme du fer et de la pierre pour fabriquer des biens comme des rapières ou des bibelots qui seront ensuite écoulés sur le marché local. Trop surpuissant. Évidemment, les cours fluctuent en fonction de la bonne vieille loi de l'offre et de la demande, ce qui fait que les prix des produits manufacturés ne sont jamais fixes. En revanche, la gestion d'une guilde de voleurs est un brin différente. Le joueur voleur aura à embaucher des cambrioleurs et autres détrousseurs afin de les envoyer dévaliser les domiciles ou faire les poches des bons bourgeois. Si vous jouez le rôle d'un voleur, vous pourrez également opérer des raids sur les

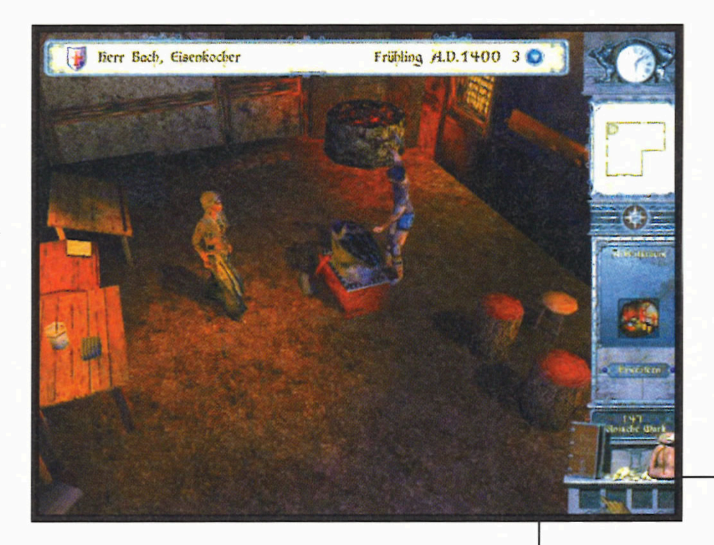


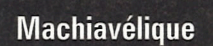
La gestion d'une affaire requiert que l'on bichonne ses employés avec la plus grande attention.



chariots de marchandises des autres personnages et même enlever une personnalité d'une ville adverse avant de la rançonner. On peut ensuite améliorer son petit business en investissant pour augmenter la productivité et la sécurité de nos employés. Sans compter les dispositifs de protection contre ces satanés voleurs. Les commerces de marchandises devront en outre maintenir une flotte de chariots servant au transport des matières premières et des produits finis.
La gestion d'une affaire requiert que l'on bichonne ses employés avec la plus grande attention. Si vous sous-payez vos gueux, ils vous en tiendront rigueur. Si vous leur dispensez des faveurs trop généreuses, la productivité risquera fort de dégringoler. Les apprentis récemment recrutés ne sont pas très habiles au début. Ils se font aussi un peu tirer l'oreille pour se mettre au boulot. Au bout de 4 années, les apprentis deviennent des travailleurs qualifiés, meilleurs à leur tâche, mais réclament de plus forts appointements. Après quelques décennies de ce ménage, les joueurs auront normalement amassé suffisamment de flouze pour se développer en faisant l'acquisition de nouveaux commerces. Mais plusieurs chaumières à gérer à la fois, ça peut s'avérer un brin pénible. Heureusement, ces braves gars de 4Head Studios ont pensé à tout. On pourra donc embaucher des gérants qui prendront les décisions opportunes à notre place comme commander les matières premières, choisir les biens à manufacturer, envoyer les chariots au marché et augmenter ou non la capacité de stockage. En revanche, les gérants ne prendront pas de décisions en ce qui concerne les autres employés. Ils ne s'occuperont ni des conditions de travail, ni de la rémunération de chacun. Faut pas déconner non plus.

En plus de représenter le principal débouché pour nos productions, le marché est aussi le lieu où l'on peut mettre la main sur des articles plus exotiques, histoire de mettre du piquant dans la simulation. En se parfumant, on augmentera notre attirance vis-à-vis du sexe opposé. Moyennant des petits cadeaux comme une bagouze, on fera monter notre cote




Un peu de technique

Europa 1400 supporte des résolutions allant du 800x600 au 1152x864. Le moteur 3D n'est pas à tomber par terre, même si on dispose d'une version Transform & Lightning. Pourtant, bonne nouvelle, on peut facilement descendre les détails pour jouer sur une configuration modeste, voire préhistorique. Côté bruitages, c'est assez répétitif. Les musiques sont en revanche plutôt sympathiques.

Pour agir, vous dépensez des points d'action.

auprès des membres du conseil de la ville. Euh, Henri IV c'est deux siècles plus tard, les copines. Les notables ne seront pourtant pas très impressionnés par un simple anneau ; vous aurez à vous fendre de pendants en or ou d'un bâton de seigneur pour les faire craquer, ces gros vautours. Et ce n'est pas terminé. On pourra également dégotter des accessoires moins recommandables comme des bombes ou des épées pour armer nos voleurs, ou bien des fleurs de la discorde, destinées à semer la zizanie entre deux parties. Vu que chaque type d'article peut être fabriqué dans une manufacture correspondante, on sera bien avisé de développer plusieurs commerces pour disposer en permanence de chacun de ces gadgets, à moindre prix.

En plus des manufactures, les joueurs débutent la partie avec une demeure modeste. C'est dans notre demeure que l'on peut dépenser nos points de compétence, que l'on embauche des espions et que sont exécutées pas mal de tâches. On pourra améliorer notre maison de diverses manières (un jardin pour accroître notre réputation, des barreaux aux fenêtres pour plus de sécurité, et tutti quanti). Les demeures les plus grandes seront uniquement accessibles aux véritables cadors, les seigneurs et patriciens. Diantre, quelle préciosité.

Machiavélique

La politique médiévale était assez fruste. Dans Europa 1400, les manœuvres en la matière consistent à ruiner la réputation de ses ennemis tout en graissant la patte des autorités officielles pour qu'ils changent les lois en notre faveur. Avant d'accéder à un poste officiel et avant de pouvoir intervenir dans les décisions, on devra en premier accéder au rang de citoyen. Or, les titres s'obtiennent en fonction de la richesse. Il nous faudra donc d'abord être bien blindé pour être devenir citoyen. Ensuite, il s'agira d'être élu. On dispose de plusieurs méthodes pour s'attirer les bonnes grâces des autres notables. On pourra par exemple les inviter à un banquet. S'il s'agit d'une personne du sexe opposé, pourquoi ne pas la convier à une partie fine dans notre chambre de musique ? À l'inverse, on pourra couler un adversaire en lui collant une affaire de crime sur le dos et en ébruitant la chose. Les élections sont déterminées à la fin de chaque tour de jeu. Une fois que l'on a obtenu une charge, on dispose de différents privilèges, couvrant différents aspects de la vie moyenâgeuse. En devenant trésorier, on pourra taper dans les coffres de la ville, par exemple, alors qu'un architecte aura des coûts de construction avantageux pour ses propres bâtiments.

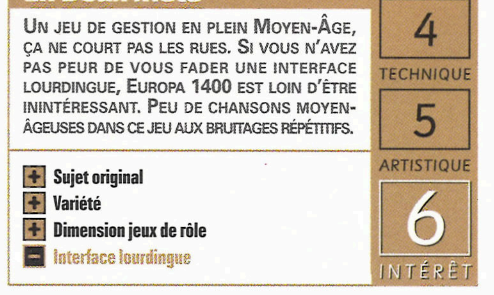
Si vous passez votre temps à ruiner la réputation de vos adversaires, vous aurez à subir un retour de flamme. Si vous embêtez un peu trop l'un d'entre eux, il se lancera à son tour dans une vendetta. Il pourra s'amuser à introduire du poison dans votre demeure pour vous rendre malade, à ruiner notre commerce en faisant fuir vos employés. Ça pourra aller jusqu'au kidnapping. Si ces inimitiés ne sont pas résolues, elles pourront mener à des duels. Un docteur est présent lors du duel. Mais si l'une des parties est bonne dans la compétence combat, vous pouvez très bien y passer. Et crever comme un chien en vous vidant de votre sang un matin blafard à 5 heures du mat'. Auquel cas la partie se termine, à moins que vous ayez eu le temps de courtiser la gueuse et qu'un héritier soit prêt à reprendre le flambeau dynastique.





La réalisation d'Europa 1400 est inégale. Le décorum particulier de l'époque est à peu près respecté mais le moteur 3D ne casse pas trois pattes à un canard. Les animations de personnages font un peu pitié, mais bah, c'est un jeu de gestion. L'interface n'est pas non plus un modèle du genre, puisqu'on doit se taper des tonnes de menus pour chaque action. Mais en dehors de ces reproches, on est content de trouver un simulateur assez complet sur une période originale. L'aspect jeu de rôle est plutôt bien développé et il y a suffisamment d'options pour tenir en haleine le passionné de jeux de gestion tordus.

iansolo


En Deux Mots

UN JEU DE GESTION EN PLEIN MOYEN-ÂGE, ÇA NE COURT PAS LES RUES. SI VOUS N'AVEZ PAS PEUR DE VOUS FADER UNE INTERFACE LOURDINGUE, EUROPA 1400 EST LOIN D'ÊTRE ININTÉRESSANT. PEU DE CHANSONS MOYEN-ÂGEUSES DANS CE JEU AUX BRUITAGES RÉPÉTITIFS.

- \+ Sujet original
- \+ Variété
- \+ Dimension jeux de rôle
- − Interface lourdingue

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



Un peu de technique

Le moteur graphique de Supo est « différent » de ce que l'on connaît. Il a cette apparence un peu hors du temps qui nous replonge à l'époque des calculatrices programmables au moment où on se demandait s'il serait un jour, technologiquement parlant, possible d'afficher des icones qui se déplacent sur un écran.

SuperPower

STRATÉGIE TOUR PAR TOUR

Angelo Davila, qui travaille à Joypad, est de Madrid. Quelque part, je trouve l'idée de réduire sa ville en poussière par le feu nucléaire bougrement excitante. À la rédaction, tout le monde le déteste à cause de ses blagues idiotes ; un jour, il a mélangé des chips en polystyrène à des véritables Flodor et les a fait manger à tout le monde, comme un con. Et là, il est bien dégoûté, parce que j'ai choisi sa ville natale comme cible de mes missiles Triton. Il me supplie, me dit que Barcelone est une ville bien plus détestable que Madrid, parce que « à Barcelone, ce sont tous des ivrognes ». L'argument est intéressant, même s'il est peu crédible et je fais semblant de le prendre en compte pendant quelques secondes avant de balancer la purée sur la capitale de l'Espagne. Le problème lorsqu'on joue la France dans SuperPower, c'est qu'il est bougrement tentant d'attaquer les pays frontaliers. D'ailleurs, qui n'a jamais songé à balancer une attaque nucléaire sur Monte Carlo ou le Luxembourg dont les seules lignes de défense se composent essentiellement de boîtes postales ? Le problème de SuperPower est qu'il déçoit très vite alors qu'il part d'une bonne idée.

APRÈS LE SUCCÈS RENCONTRÉ PAR LA SÉRIE DES EUROPA UNIVERSALIS, QUELQUES AUTRES JEUX DU GENRE ONT DÉCIDÉ DE TENTER LEUR CHANCE. SUPERPOWER FAIT PARTIE DE CEUX-CI.

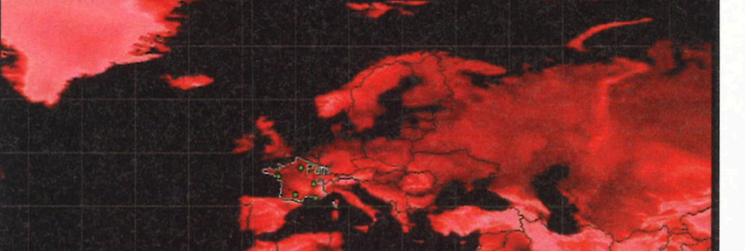




CONFIG MINIMUM **PIII 500 MHz, 64 Mo RAM**
ÉDITEUR **DREAMCATCHER**
DÉVELOPPEUR **GOLEM LABORATORIES USA**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

C'est un des rares jeux mêlant politique et phases militaires, bref qui propose une échelle « stratégique » ressemblant de beaucoup à l'antique hit de SSI, Géopolitique 1990. Après une phase décisionnelle peu profonde et relativement peu intéressante, on passera aux invasions en elles-mêmes. Ici on touche un peu à tout, le nombre de soldats, les bases militaires et la composition des armées, avant de les expédier à une mort certaine dans les pays à envahir. L'écran du combat est, lui aussi, bien particulier : une fois ouvert, on ne doit pas compter plus de 16 couleurs, ce qui peut s'avérer utile pour lancer SuperPower sur un 386.

Bob Arctor



La phase nucléaire : « Lancera ? Lancera pas ? ». Lancera !

En Deux Mots

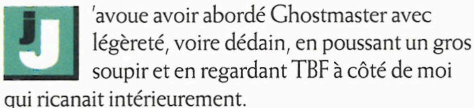
TRÈS HONNÊTEMENT, IL EST VRAIMENT INUTILE DE S'ÉTENDRE : LE MANUEL S'INSTRUCTIONS (EN VRAI PAPIER, IL FAUT TOUT DE MÊME SALUER CELA) COUVRE EN TOUT ET POUR TOUT QUATRE PAGES, CE QUI DONNE UNE EXCELLENTE IDÉE DES POSSIBILITÉS DE CE JEU. LE NOMBRE DE COULEURS À L'ÉCRAN EST INCROYABLE.

+ Un manuel rapidement lu (4 pages)
- Des graphismes totalement insultants
- Un gameplay qui a la profondeur d'une flaque

2 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT



Quelques éclairs de plasma égayent toujours une atmosphère tendue.



J'avoue avoir abordé Ghostmaster avec légèreté, voire dédain, en poussant un gros soupir et en regardant TBF à côté de moi qui ricanait intérieurement.
- Tu connais ça ? (lui ai-je demandé en lui montrant le CD).
- Ah ben oui, c'est Ghostmaster (j'aime beaucoup TBF car il répond toujours EXACTEMENT à la question posée).
- Et c'est bien ?
- Ben c'est un jeu avec des fantômes, un mixe de Ghostbusters et de Dungeon Keeper.

À cette réponse, je savais que toute ma journée était gâchée. Mais si notre ami évoquait DK, ce n'était en rien pour le côté construction. Ici, on n'aménage que dalle et on ne construit rien : on vient juste occuper des habitations squattées par les humains et on éduque ses monstres.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINI. PIII 1 GHz, 256 Mo RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR EMPIRE INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR SICK PUPPIES GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX V.F. **TESTÉ EN** FRANÇAIS



Cela ressemble à la cave de toutes les horreurs.

GHOSTMASTER A TOUTES LES APPARENCES DE CES JEUX VENANT D'OUTRE-RHIN QUI NE SONT QUE DE VULGAIRES PARODIES À TROIS BALLES DE TEL OU TEL THÈME ET QUI PRENNENT L'HUMOUR COMME CACHE MISÈRE POUR DISSIMULER UNE PROGRAMMATION PITOYABLE ET UN GAMEPLAY INEXISTANT. ÇA NE VEUT PAS DIRE GRAND-CHOSE MAIS ÇA DÉFOULE GRAVE.

Hantises

Les hommes que nous allons rencontrer sont d'origines diverses : des étudiants de fraternité aux équipes de pom pom girls en passant par la famille en bonne et due forme. Nos cibles sont donc aussi diverses que leurs habitations. Chaque humain possède plusieurs caractéristiques, la plus importante de toutes étant sans nul doute sa faculté à flipper comme un vieux chien du Bronx.

Ghostmaster

TACTIQUE

Une jauge permet d'ailleurs de mesurer ce qui l'en est. Comme l'idée est généralement de faire fuir tous les occupants d'un lieu, mieux vaut arriver à mettre cette jauge à son maximum. Si c'est le cas, la cible fuit la maison en hurlant comme un goret. Deux trucs viennent compliquer cette règle : tout d'abord, la sensibilité au surnaturel de la personne en question (que l'on pourra modifier en commettant des actes vraiment inexplicables devant ses yeux), et le fait qu'elle récupère et regagne un peu de courage en s'isolant dans une zone tranquille. Pour être efficace, il faut donc la harceler continuellement jusqu'à ce qu'elle craque, mais aussi examiner sa biographie pour voir si elle n'a pas quelques phobies particulières sur lesquelles il serait intéressant de jouer. Si faire déguerpir l'ensemble des occupants d'une maison est certainement le dénominateur commun de nombreux scénarios, on se retrouvera parfois avec des objectifs plus fins tels que les amener à faire telle ou telle chose. Par exemple, des copains cadavres à nous sont emmurés dans la cave d'une maison bourgeoise, et comme on ne peut pas agir physiquement sur les humains (d'une façon directe en tout cas), il faudra provoquer des incidents autour de la zone pour tenter de les libérer.

Gravenville : une sorte de Sunnydale en version cheap.



La maison de l'horreur

Les environnements proposés sont assez hétéroclites, même si les premiers scénarios se résument à des visites non guidées au sein de pavillons suburbains. Banlieue américaine oblige, la plupart des maisons possèdent une cave ainsi qu'un étage avec les chambres. Chaque pièce offre des recoins et des objets que l'on peut potentiellement farcir d'esprits : un aspirateur, un poste de radio, un interrupteur, un vieux tapis ou un simple canapé sont autant d'endroits que l'on peut hanter, agiter et où l'on peut lancer les attaques. Certains esprits sont assez puissants pour posséder des gens, leur faisant faire des choses très étranges et très effrayantes, mais il n'y a aucun moyen de désaper les cheerleaders, ce que j'ai bien sûr essayé. Les fantômes sont divisés en plusieurs types (d'elfes à horreurs) et subdivisés en plusieurs races. Cela va des esprits frappeurs aux entités capables de provoquer moult crises cardiaques. En fonction de la cible, on préférera certains types d'esprits à d'autres. Les vieilles traditions ont la vie dure : dans la réalité, les fantômes ne peuvent pas se balader aussi librement que le grand public le pense. Non seulement ils doivent être attachés à des objets

ou à des zones précises, mais chacun possède en plus un univers de prédilection. Les créatures de type marshmallows adorent le courant électrique, d'autres les meubles, certains encore feront leur nid au plafond. Tous ces détails sont évidemment à prendre en compte lors de la composition de l'équipe. Les esprits que l'on trouve prisonniers dans chaque maison sont en fait autant d'excuses pour apporter au jeu des quêtes secondaires. Il faudra souvent ruser pour détruire l'objet auquel ils sont rattachés et les libérer. Dans le cas d'un aspirateur relié au courant, il faudra par exemple provoquer des étincelles dans la pièce pour créer un court circuit. Selon l'intelligence des bestioles, on peut leur laisser toute latitude pour agir à leur guise. Le seul problème, c'est que les esprits peu expérimentés gâcheront tout le pool de mana que l'on acquiert si durement. Ce dernier est nourri par la terreur que l'on inspire à tout un groupe et il fait un bond en avant dès que l'on arrive à faire fuir définitivement quelqu'un. Au début, comme la jauge est assez basse, on ne pourra invoquer et maintenir qu'un fantôme ou deux, puis, au fur et à mesure que la peur s'installe, on pourra faire débarquer toute la horde qui donnera alors le maximum de son potentiel. En attendant, il faut gérer avec parcimonie l'utilisation des pouvoirs et aller crescendo. Pour ce faire, il est possible de donner des ordres aux esprits. On pourra les autoriser à effrayer telle ou telle personne, limiter les sorts utilisés ou leur zone d'action et combiner le tout avec d'autres consignes. On trouvera une zone d'entraînement où former les plus jeunes d'entre eux.

Tripes à la mode de Caen

Une fois attachés, les fantômes ne sont pas pour autant immobiles, on peut les trimballer là où bon nous semble à condition qu'il y ait un objet ou une condition compatibles avec leur sphère d'action. Si on est assez rapide, on peut poursuivre une personne dans toute la maison pour la rendre dingue très rapidement. Parfois, certains humains se mettent eux-mêmes dans les meilleures conditions pour se faire peur. Les caves offrent des endroits au potentiel déjà élevé, mais un fantôme abaissant la température graduellement pourra créer l'effroi progressivement sur tout un groupe de personnes. D'autres jeunes, plutôt cons, adorent les séances de spiritisme : ce genre de trucs a toujours le don pour tourner mal tout spécialement quand on s'en mêle et qu'on possède quelqu'un. Il y a encore les cas où ils se mettent dans des positions potentiellement dangereuses comme en passant près d'une télé, en prenant une douche ou en arrosant les plantes. Hélas ! Malgré toutes ces finesses, Ghostmaster souffre d'un gros défaut de gameplay, à savoir que le jeu a une certaine tendance à devenir de plus en plus facile au fur et à mesure que la maison se vide de ses occupants. L'effet « mouton » agit sur tout le monde, et un maître des fantômes doué comme moi pourra inspirer une panique de masse ne laissant que les plus incrédules dans la maison.

Bob Arctor



Et si on faisait une petite invocation ?

Maman ? Maaaman ?

J'adore les enfants, si si. Vous devriez voir leurs grands yeux émerveillés s'agrandir dès qu'ils aperçoivent un cadavre se diriger vers eux en poussant des râles. Ah quelle agréable candeur, et quelle gentille petite que cette Carol Anne (7 ans et demi) qui n'a pas pu faire autrement que de hurler, lorsque j'ai fait léviter le poste de télévision. Vous auriez dû la voir courir en poussant de petits couinements, puis se précipiter dans sa chambre où j'avais provoqué auparavant une invasion de blattes au plafond. Oh Carol Anne, qu'est-ce que tu fous ? Tu ne vas pas t'évanouir tout de même ? Ah ben si.



Références ciné

Comme on pouvait s'y attendre, Ghostmaster offre de jolies références à de nombreux films d'horreur : quelques vieilles œuvres de la Hammer sont évoquées, une maison rappelle celle du film Amytiville, on y voit la cabane de Evil Dead ainsi qu'une petite gamine s'appelant Carol Anne comme la petite gamine bouffie de Poltergeist.

Un peu de technique

Le moteur graphique est à la fois rapide et de bonne qualité. Il permet de se balader en vraie 3D à l'intérieur des maisons. On trouve aussi diverses caméras comme celles des humains que l'on hante et qui nous permettent de voir au travers de leurs yeux, y compris lorsqu'ils dorment (on verra alors des moutons). Côté effets, chaque pouvoir des esprits possède quelques jolis graphismes. La télékinésie par exemple fait tournoyer la plupart des objets d'une pièce à l'intérieur de celle-ci, et les décharges de plasma fusent faisant clignoter les lampes.



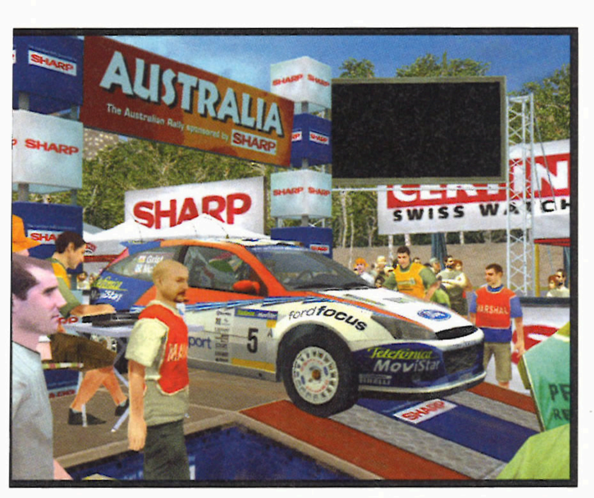
Cette cabane me rappelle quelque chose, mais quoi ?

En Deux Mots

GHOSTMASTER AURAIT CERTAINEMENT MÉRITÉ UN 6 EN TECHNIQUE, MAIS J'AI DÛ LUI APPLIQUER L'HABITUELLE « PÉNALITÉ DE TUTOIEMENT » CONSISTANT À ÔTER UN À DEUX POINTS AUX JEUX QUI OSENT NOUS PARLER AINSI. LE TITRE SURPREND PAR SON HUMOUR ET SON GAMEPLAY PARFOIS TRÈS FIN. LES SCÉNARS ET LES SITUATIONS SONT SOUVENT HILARANTES. UNE TRÈS BONNE SURPRISE.

- \+ Des stratégies et des challenges variés
- \+ Un gameplay qui recèle plein de finesses
- − Pas assez gore
- − Pas assez macabre
- − Trop simpliste

5	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



Outre la Ford Focus officielle de Colin McRae, on pourra piloter une Mitsubishi Lancer, une Citroen Xsara, un Subaru Impreza, un MG ZR Rally Car, une Fiat Punto et une Ford Puma.

Colin McRae 3

C O U R ' E U D ' B A G N O L E

« DU HAUT DE LA COLIN » ? DÉJÀ FAIT. « UN COLIN FRAIS COMME UN GARDON » ? DÉJÀ FAIT. « ET DIEU MCRAE » ? DÉJÀ FAIT. BON, JE NE TROUVE PLUS DE NOUVEAUX JEUX DE MOTS SUR COLIN MCRAE (NDLR : TA CASSÉ MCRAE, TU VEUX QUE JE T'EN COLIN ? JOLIE TA PAIRE DE COLIN... OH LES LOURDS). PEUT-ÊTRE EST-CE LE SIGNE QU'IL EST TEMPS D'ARRÊTER D'EN FAIRE, AFIN DE GARDER UNE CERTAINE CRÉDIBILITÉ AUPRÈS DE NOTRE LECTORAT.

Puisqu'ils sont certains d'en vendre à chaque fois des centaines de milliers, les développeurs britanniques de Codemasters auraient tort de se priver. Voilà donc un nouveau Colin McRae qui débarque sur nos écrans et sans prendre trop de risques, je peux vous dire que ce ne sera pas le dernier. Le quatrième épisode est déjà annoncé (sur console uniquement pour l'instant), et il y a fort à parier que dans 30 ans, un jeune testeur de jeu vidéo plein de fougue et d'hormones se passionnera encore pour Colin McRae 27, qui proposera une nouvelle interface neuronale plutôt sympa et des graphismes en 4D temps prémonitoire exploitant la nouvelle ATI Radeon 32800 Pro. Comme je les envie, ces pigistes du futur.

Deux modes et au lit

Première surprise, Colin McRae 3 semble plus pauvre que son prédécesseur. Le mode Arcade a disparu et on ne pourra désormais plus conduire contre d'autres bagnoles sur le même parcours. Seul le chronomètre servira à départager les pilotes, ce qui est tout à fait réaliste pour du rallye, mais assez décevant en termes de plaisir de jeu. Même le multijoueur, à 4 personnes maximum sur la même machine, se fera en fait « en solo », chacun bouclant son parcours à la queue leu leu. Peut-être une astuce des programmeurs pour ne pas avoir à gérer les collisions entre les bagnoles, allez savoir...



On trouve donc seulement 2 pauvres petits modes de jeu, le Championship et le Stage. Le premier est une sorte de mode Carrière très basique dans lequel on incarne obligatoirement Colin McRae à bord de sa Ford Focus. Le championnat est une série de rallyes entrecoupée par quelques spéciales, avec un comptage des points de chaque pilote à la fin de la saison. Avant chaque course, on peut faire des essais sur le parcours et peaufiner quelques réglages, ceux-ci étant d'ailleurs moins nombreux que dans Colin McRae 2. Rien de très excitant, on est loin par exemple du mode Carrière scénarisé proposé par le dernier TOCA. Le mode Stage, quant à lui, est un mode de course libre qui permet de sélectionner un des huit parcours disponibles dès le début et de débloquer les 24 autres.



LOCAL 4 IP/IPX

Config minimum PIII 750 MHz, 128 Mo, Carte 3D 32 Mo
Éditeur Codemasters
Développeur Codemasters Grande-Bretagne
Texte et voix en anglais sur la version testée

Une réalisation moyenne

Sur la ligne de départ, on retrouve immédiatement la patte graphique de Codemasters avec sa palette de couleurs plutôt ternes et ses décors boisés. Très honnêtement, il n'y a pas de quoi se cramer la pupille : même si on note un net progrès au niveau visuel par rapport à Colin McRae 2, le jeu est quand même loin d'exploiter au maximum la dernière génération de matos PC. Si vous vous attendiez à du bump-mapping de folie,





Le temps est heureusement rarement aussi dégueulasse. À part cette Finlande neigeuse et le Japon pluvieux, tous les autres rallyes (Espagne, Angleterre, Grèce, États-Unis et Australie) se déroulent principalement au sec, sous le soleil.

des textures en ultra-haute résolution et des lumières dynamiques plein le moniteur, vous allez être un poil déçu. Les arbres restent par exemple de vagues mélanges pas très nets de troncs 3D et de feuillages 2D. Les bords des pistes n'offrent rien de vraiment excitant, on retrouve un public sous forme de sprites moches et quelques maisonnettes en bordure de route, rien de plus. C'est uniquement au niveau de la modélisation des voitures que Colin McRae 3 tire son épingle du jeu. À défaut d'être nombreuses (7 modèles avec licence officielle, plus quelques autres caisses bonus à débloquer), elles sont vraiment bien faites aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur. Elles bénéficient surtout d'une excellente gestion de l'usure et des dégâts qui permet de les voir se couvrir de poussière, perdre des bouts de carrosserie, se faire exploser les vitres en cas de gros choc... Ça ne se ressent pas trop sur la conduite (la voiture reste « indestructible »), même si on peut parfois être très gêné par les dommages, comme lorsque le capot se soulève et bloque la vue quelques instants avant de se détacher complètement de la voiture. Cela dit, si l'on fait le bilan technique du jeu, il faut bien avouer que ce n'est pas l'extase totale. À titre de comparaison, Rallisport Challenge était quand même un peu plus riche de ce côté-là.

Tout est dans le pilotage

Malgré la banalité des modes de jeu et une réalisation sans éclat, Colin McRae 3 réussira quand même à scotcher le fan de rallye. Il a en effet la même qualité primordiale que tous les épisodes précédents : la sensation de conduite est excellente. Elle est un chouïa plus arcade qu'avant, la voiture semble être un peu moins lourde, la direction plus vive, mais il y a toujours cette fameuse « Colin Touch » dans le modèle physique des voitures qui rend le pilotage passionnant, tout en dérapage, en trajectoire, en profitant au maximum de l'inertie de la bagnole. Que ce soit avec un clavier ou un volant, on maîtrise le bolide au bout de quelques minutes tant les contrôles sont bien réglés. Alors même si l'on ne peut jouer qu'en étant tout seul sur les tracés, le combat contre le chronomètre est passionnant, on ne se lasse pas de retenter dix fois de suite des parcours de 3 ou 4 minutes afin de gagner quelques dixièmes. Le plaisir de jeu est en plus accentué par un excellent design des tracés qui alterne efficacement différents type de courbes, des devers, des passages du bitume à la terre... Bref, même si les décors ne sont pas fantastiques, même si les modes de jeu nous laissent un peu sur notre faim, l'essentiel est là : on s'amuse énormément à tenter de dompter les 300 bourrins de chaque bolide sur ces nouveaux circuits très techniques.

ackboo



Un peu de technique

R.A.S. en ce qui concerne les exigences matos. À moins d'avoir une épave, vous trouverez forcément un réglage graphique pour obtenir un jeu très fluide, vu qu'il n'y a rien de franchement gourmand à afficher à l'écran. Pour vous donner une idée, en 1280x1024, 32 bits et tous les détails au max, c'est parfaitement fluide sur un 2 gigahertz avec 512 Mo et une petite GeForce 4. Plus sérieusement, un 1,6 GHz et une GeForce 3 devraient suffire.

Notez la couche de poussière qui se dépose progressivement sur la voiture. 125 000 ans d'évolution technologique depuis l'homme de Cro-Magnon pour en arriver là.

En Deux Mots

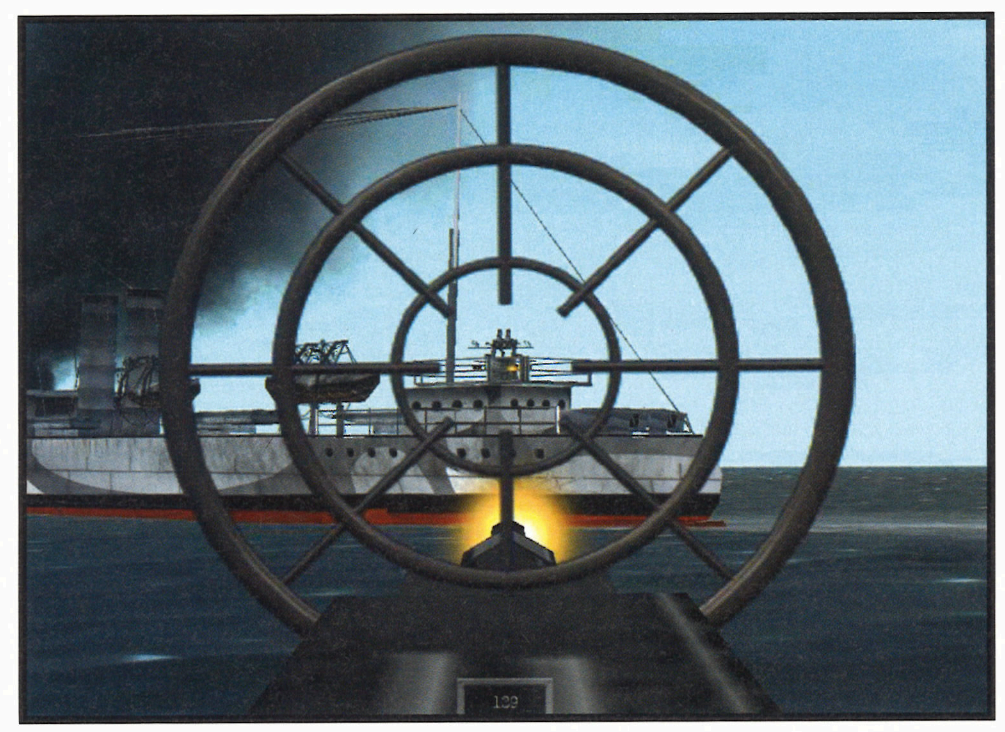
LES CAISSES SONT BIEN MODÉLISÉES, LES CIRCUITS SONT RÉUSSIS, LES SENSATIONS DE PILOTAGE SONT EXCELLENTES, CELA SUFFIT POUR FAIRE DE CE COLIN MCRAE UN TRÈS BON JEU DE RALLYE. À PART ÇA, IL N'Y A ABSOLUMENT RIEN DE RÉVOLUTIONNAIRE, SURTOUT PAS SUR LE PLAN TECHNIQUE NI SUR LES MODES DE JEU QUI SONT CARRÉMENT MOINS NOMBREUX QUE DANS LE PRÉCÉDENT ÉPISODE.

- \+ Excellente sensation de pilotage à la Colin McRae
- \+ Belle modélisation des différentes voitures
- \+ Très bon design des circuits
- − Seulement 2 modes de jeu...
- − ...dont un mode Championship très banal
- − Les décors sont corrects sans plus

6 TECHNIQUE

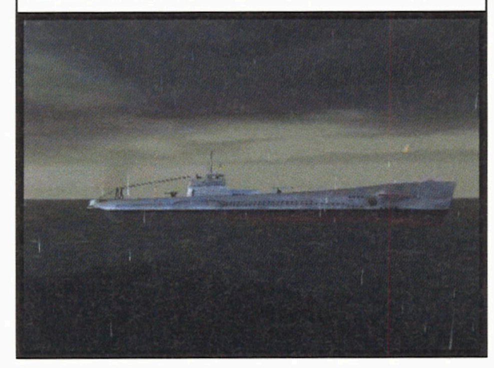
7 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT



Quel dommage qu'aucun homme d'équipage ne soit visible sur le pont des navires.

Le moteur graphique affiche des graphismes honorables pour l'époque même si on aurait pu souhaiter un poil mieux.



ENTRE JEU D'ACTION ET SIMULATION DE SOUS-MARINS, ENIGMA : RISING TIDE OFFRE AUX FANS DU GENRE LA POSSIBILITÉ DE PRENDRE LES COMMANDES D'UN BATEAU OU D'UN SUBMERSIBLE PENDANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE.

Enigma : Rising Tide

JEU DE SOUS-MARIN

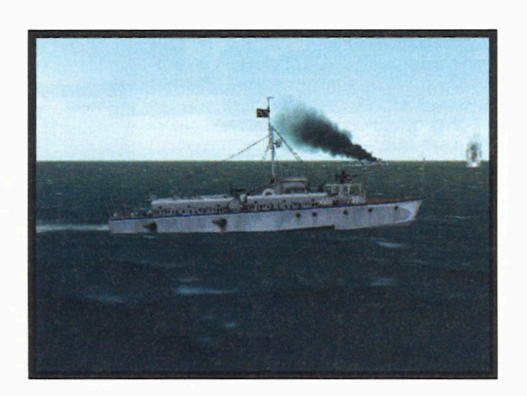


TOUT PUBLIC



LOCAL 8 IP/IPX

Config minimum PIII 2 GHz, 256 Mo Ram, Carte 3D **Éditeur** GMX media
Développeur Tesseraction Games
Texte et voix V.F. **Testé en** français



Qui n'a jamais eu envie de se retrouver dans un sous-marin allemand, par 120 m de fond, pendant que, au-dessus de nos têtes, un destroyer anglais balance des charges explosives qui menacent à tout moment de faire péter la coque. Hein ? Qui n'a jamais eu cette envie ? Eh bien je sais que je vais peut-être vous étonner, mais moi, pendant la guerre, je n'aurais jamais été assez con pour m'embarquer sur un de ces maudits rafiots. Je crois que si on m'avait enrôlé de force, je me serais échappé par un tube lance-torpilles en prétextant avoir oublié mon passeport dedans, et puis arrivé à la surface, je me serais rendu au premier ennemi rencontré en monnayant ma vie contre la position de mes anciens compagnons. Enigma n'est pas une simulation, loin s'en faut. En fait, pour trouver un jeu s'en rapprochant (et même totalement), il faut remonter loin, à la douce époque de nos 486 et de nos Atari ST pour découvrir son équivalent nommé Wolf Pack. Dans celui-ci aussi on pouvait voir s'affronter (et même en hotseat) un capitaine de sous-marins et de navires. Rising Tide est lui aussi un titre orienté action, mais présente quand même quelques caractéristiques que ne renieraient pas un Silent Hunter.



Ta mère, qu'on voit danser

Les graphismes d'Enigma oscillent entre le décevant et le très réussi. Ce qui est lourdingue par exemple, c'est de se retrouver avec un unique poste de commandes dans le bateau et le sous-marin, où tout est représenté sur une seule et unique planche de bord. On aurait préféré, à l'instar des Sub Command, pouvoir se balader de station en station. Extérieurement, c'est de bon aloi, comme aurait dit Maître Capello (qui est toujours vivant et qui passe chez Ardisson de temps en temps) et la plupart des navires ou sous-marins sont représentés avec foule de détails. Côté effets, c'est plutôt satisfaisant : les tirs et explosions sont particulièrement impressionnants tout comme les gerbes de flotte qui s'élèvent lorsqu'une grenade sous-marine vient à exploser en profondeur.



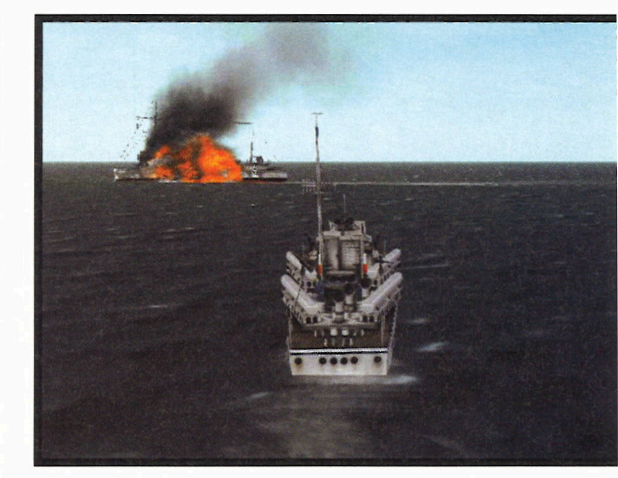
Plusieurs types de navires et sous-marins sont présents dans le jeu.

Les graphismes d'Enigma oscillent entre le décevant et le très réussi.

Les différentes vues, elles, vont de celle du périscope à l'utilisation de jumelles. Que ce soit sur l'un ou l'autre, la façon dont on les oriente est à la fois un peu pénible et lente. Par contre, lorsqu'on regarde dans les collimateurs des armes, il est généralement possible de zoomer pour voir de loin. À l'extérieur des embarcations, on peut tout de même bouger d'un poste à l'autre, ou plutôt d'une arme à l'autre. Sur les bateaux, par exemple, rien ne vous empêche de prendre les commandes d'une palette de guns assez impressionnante allant de la mitrailleuse pour massacrer les nageurs, à la tourelle de deux canons capables de faire feu à grande distance et de détruire tout ce qui flotte ou surnage. Là où le moteur du jeu devient particulièrement impressionnant, c'est lorsqu'il s'agit de représenter les vagues et surtout les effets qu'elles ont sur les bâtiments. Ah bordel, ça me fait penser à mes vacances l'an dernier en Guadeloupe, où en me rendant sur un site pour aller plonger, j'ai pris mon premier grain avec des creux de 2 m. La vache, ça fout les boules surtout lorsque vous pensez que les poissons, eux, subissent ça tous les jours sans trop se plaindre. Et là, dans Enigma rebelote : au bout de dix minutes de tempête sur le pont de mon destroyer, j'ai eu envie de vomir. Quel dommage toutefois que les hommes d'équipage ne soient pas visibles. Lorsqu'on attaque un bateau par exemple, rien de plus énervant que de voir ses canons ou mitrailleuses actionnées par des petits hommes invisibles que l'on ne peut donc pas descendre.

Un peu de technique

Avec si peu de choses à montrer, cela aurait été un scandale que Enigma : Rising Tide ne soit pas un modèle de fluidité. Heureusement, c'est bel et bien le cas, le moteur affichant allègrement bateaux et univers marins avec une conviction faisant plaisir à voir. Seule (petite) ombre au tableau, des niveaux de gamma sont à régler absolument pour pouvoir apercevoir quelque chose à la tombée de la nuit. Les sons et l'ambiance sont assez réussis, tout particulièrement lors des combats et lorsqu'on reçoit des tirs.

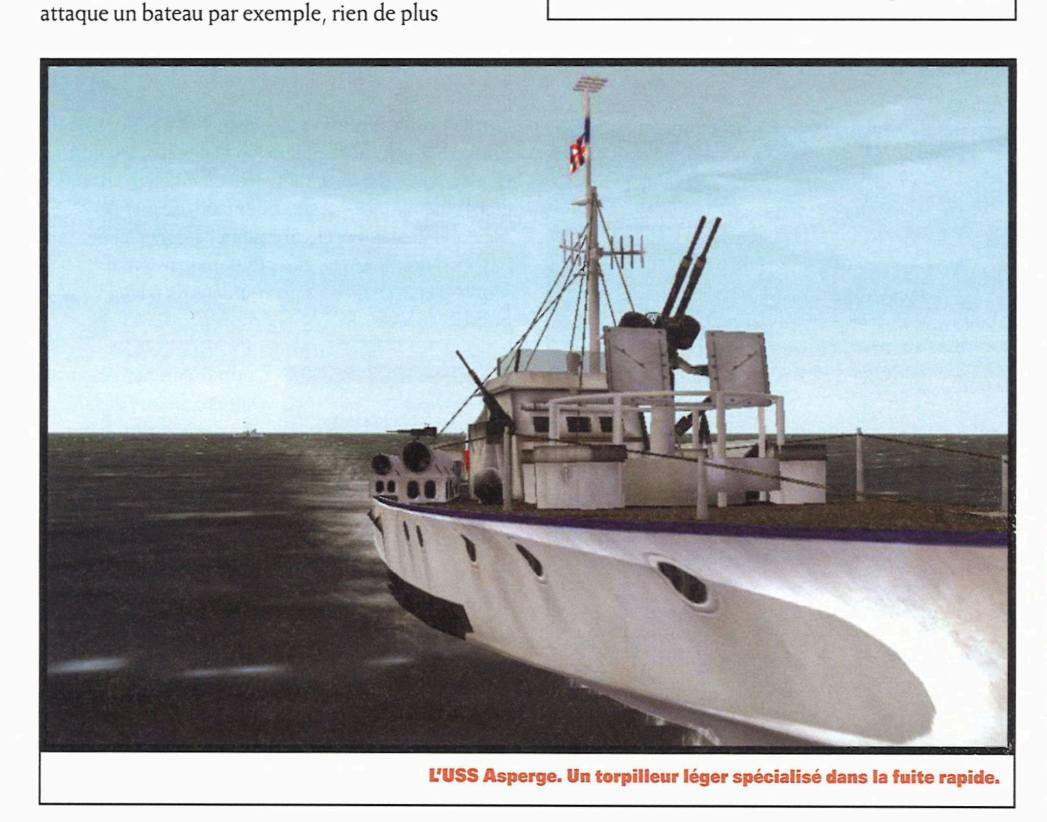


À l'intérieur du sous-marin, on a le droit à une vue 3D mais qui ne sert pas particulièrement à grand-chose.

À l'eau

Le propos de Rising Tide est de nous plonger dans des batailles navales pleines d'action, contrairement aux simulateurs de sous-marins ou de navires de guerre où l'on passe généralement dix heures à écouter les sonars, ou encore à évoluer à la vitesse fulgurante de cinq nœuds pendant une demie journée. Avec de la chance, au bout du compte, on aura peut-être le droit de lancer une unique torpille avant de se faire repérer et d'exploser. De ce point de vue-ci donc, Enigma remplit ses objectifs : sans avoir l'impression d'évoluer dans un shoot, on se débarrasse des contraintes communes à ce genre d'environnement pour foncer directement au cœur de l'action. Les quelques campagnes que propose le jeu, tout comme les skirmish démontrent bien la volonté des développeurs de nous immerger au plus vite au sein de combats intenses. Ce genre de gameplay prendra tout son intérêt en réseau puisqu'Enigma excelle aussi dans ce domaine. Toutefois, on s'est contenté ici de tester le mode solo par manque de temps et de réseau fiable. Mais ce n'est que partie remise.

Bob Arctor



L'USS Asperge. Un torpilleur léger spécialisé dans la fuite rapide.

En Deux Mots

ENIGMA : RISING TIDE, AURAIT GAGNÉ À ÊTRE UNE SIMULATION. AU LIEU DE ÇA, ON SE RETROUVE AVEC UN MIXE ENTRE JEU DE SOUS-MARIN ET JEU D'ACTION, TRÈS SYMPATHIQUE AU DEMEURANT. QUEL DOMMAGE QUE LES POSSIBILITÉS DE GAMEPLAY SOIENT UN PEU TROP RÉDUITES.

+ Plusieurs types de navires et de sous-marins
- La houle
- Missions pas assez diversifiées

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT



Chaser

ACTION / SHOOT

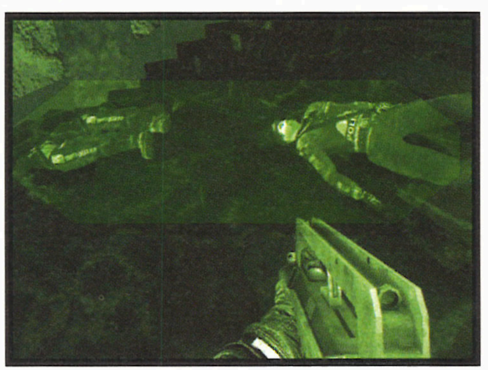


COÏNCIDENCE : AU MOMENT MÊME OÙ UNE SONDE SPATIALE FILE VERS MARS, LA PLANÈTE ROUGE, ON REÇOIT EN TEST CHASER, UN JEU DE SHOOT DONT L'INTRIGUE SE CONSTRUIT AUTOUR D'UNE MARS COLONISÉE. IL VA Y AVOIR DE L'ACTION DANS LE CIEL DE PHOBOS !

Enfin, quand je dis que ça se passe sur Mars, c'est à moitié vrai. Pour être précis, l'action de Chaser se déroule entre la Terre et Mars, station spatiale comprise. Le jeu est du genre action/shoot, ce qui, par les temps qui courent et au vu de l'état de mes petits nerfs, constitue plutôt une bonne nouvelle.

Voyage au centre de la mémoire

Chaser, c'est le nom du héros que le joueur incarne. Il se retrouve en cellule, la tête vidée de tout souvenir. L'ennui, c'est qu'il est en captivité dans une station spatiale carcérale, et que ladite station, suite à une explosion dans ses systèmes de guidage, ne devrait pas tarder à se disloquer, tuant du même coup tous les occupants qui n'auront pas sauté dans une capsule de sauvetage. Chaser se retrouve donc propulsé sur la planète Terre (s'il n'y arrive pas, c'est que le joueur s'y prend très mal), il devra non seulement essayer de retrouver des fragments de sa mémoire, mais aussi en découdre avec les autorités locales et les nombreux ennemis mafieux tous très intéressés par le passé de notre héros. L'histoire est vivement teintée par un esprit conspirationniste très inspiré des fictions de Phillip K.Dick (notamment Total Recall). L'action est découpée d'une manière très cinématographique, et les cinématiques se succèdent afin de mieux guider le joueur. Fort heureusement, celles-ci ne sont pas aussi nombreuses, et surtout, pas aussi mal montées que ce qu'on a pu voir dans un Metal Gear Solid 2.

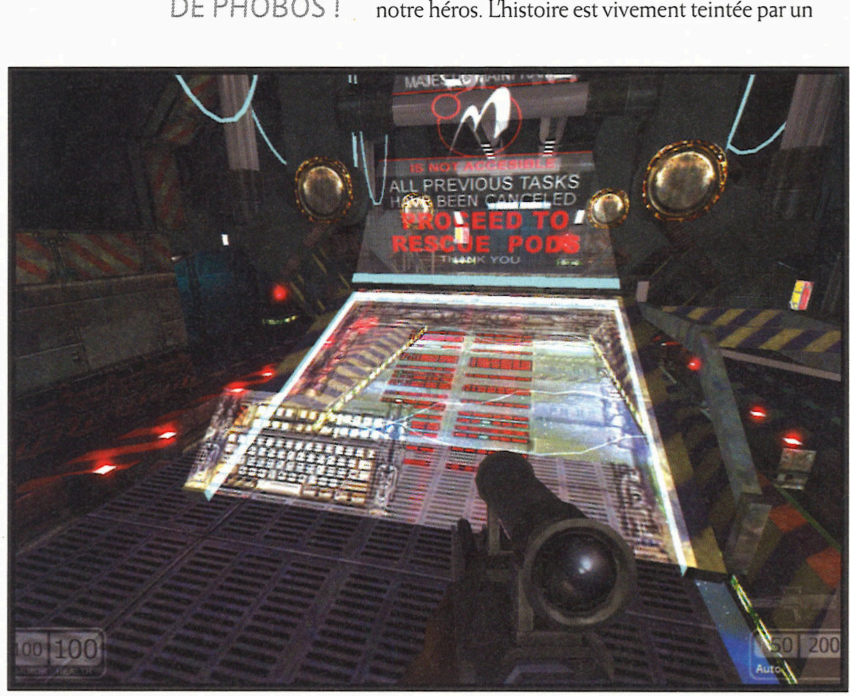








CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 RAM, GEFORCE 2
ÉDITEUR JOWOOD
DÉVELOPPEUR GAULDRON SLOVAQUIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Non content de nous offrir des niveaux très grands, le jeu présente un design soigné.

Pruneaux martiens

Contrairement à ce qui avait été dit lors de la bêta-version de Chaser le mois dernier, l'action n'est pas si éloignée que ça dans le futur. Tout se déroule autour de l'année 2042, soit près d'un siècle plus tôt par rapport à ce qui était originalement annoncé. Après tout, le jeu prenant le parti d'équiper les personnages d'armes relativement contemporaines, l'histoire n'en ressort que plus cohérente. Chaser est un shoot d'un classicisme presque scolaire. Les possibilités de mouvements et d'actions sont uuuultra-classiques et suffisent amplement à garantir la nervosité du jeu. Quelque 14 armes à feu (grenades comprises) sont proposées avec, pour la majorité d'entre elles, une utilisation secondaire. Évidemment, le vaste choix dans l'attirail

ne constitue en rien un atout majeur pour le gameplay, mais ça a le mérite de varier les plaisirs dans le dessoudage d'affreux : objectif principal dans tout bon shoot qui se respecte. Mais les 2 qualités principales du jeu tiennent surtout dans la grandeur des niveaux (sans chargements intermédiaires !) et dans la variété dans le gameplay. Chaser fait vraiment promener les joueurs dans des environnements très grands ! On peut sniper de très très loin ou s'amuser à cache-cache avec les ennemis. L'immersion du joueur dans ceux-ci est enrichie par la qualité des détails des décors, même si, au demeurant, ils sont parfois trop « carrés ». Cette grandeur des niveaux permet une importante durée de vie, sachant que certains ennemis respawnent selon les zones. On trouve également un grand nombre de pièces qui, même si elles ne servent à rien, grouillent de mobilier et d'ennemis. Une manière certes pénible augmentant la durée de la partie mais assez peu envahissante dans ce cas précis. La variété dans le gameplay donne pas mal de fil à retordre et contribue au trip « chasseur-chassé » de l'intrigue. À l'instar du premier No One Lives Forever, les actions et les missions offrent beaucoup de diversités. On a droit à des niveaux sniping, sous-marins ou aux commandes d'un droïde de combat. On n'a pas le temps de s'ennuyer.

REMARQUE

Il demeure une inconnue concernant le nombre de joueurs possible pour les parties en réseau. D'après les développeurs, tout dépend de la puissance de la bécane hôte en réseau local, et des serveurs (lorsqu'ils existeront) pour l'Internet. Au maximum, le nombre serait, dans ce dernier cas de 64.



Une action soutenue à chaque coin de rue.



Petites faiblesses classiques

Chaser a beau être très correct, il est quand même loin d'être exceptionnel. Si on est largement servi en matière de shoot, on regrette que le jeu soit un poil trop timide par certains côtés, le droit surtout. Ainsi, les développeurs ne sont pas allés assez loin dans le concept de fiction. Par exemple, les combinaisons lourdes de combat ne disposent pas de système de visée H.U.D, pourtant à l'étude de nos jours, et dont la présence aurait pu, à l'instar d'un Aliens versus Predator, développer davantage le gameplay. On regrette aussi que les missions sur Mars soient si conventionnelles, alors qu'un terrain aussi exotique aurait permis plus de fantaisie. En matière de design, le jeu est encore une fois trop timide, option trop carré. En gros, on a l'impression que le jeu manque d'originalité. De même, le gameplay s'avère parfois trop bourrin. Un mod réaliste similaire à celui créé pour un jeu de shoot mineur comme Devastation aurait été le bienvenu. Ici, on peut transbahuter 3 tonnes d'armes, d'armures, et de munitions. Certes, ça renforce la nervosité de l'action, mais c'est assez limité et lassant au final.

Pete **Boule**

Un peu de technique

Le moteur graphique et physique développé par Gauldron tient particulièrement bien le coup, sans pour autant en exiger du PC. Néanmoins, pour profiter pleinement du jeu, la config minimale serait de l'ordre du P4 1,5 GHz, équipé d'une bonne carte graphique , pour peu qu'on souhaite jouer sous du 1600x1200.

En Deux Mots

Chaser est un shoot qui fait bonne figure en attendant les pointures de la fin de l'année. La durée de vie, la richesse du scénario et la qualité des niveaux sont largement à la hauteur, bien que le gameplay reste très classique malgré une grande diversité.

- + L'histoire assez tripante
- + La grandeur des niveaux
- + La diversité du gameplay
- − Le concept de fiction parfois trop timide
- − Le design trop carré

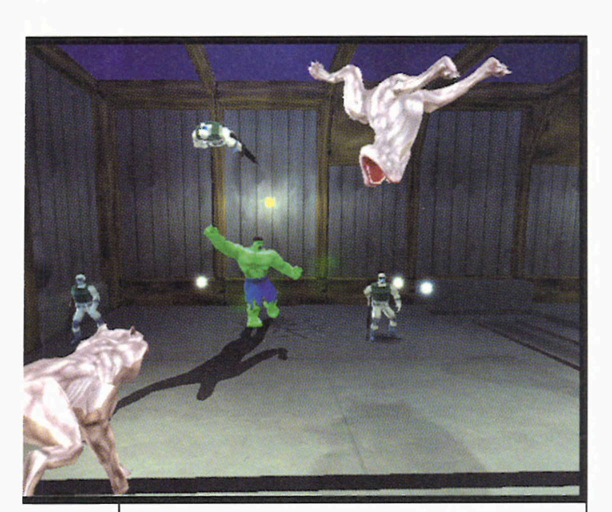
Technique	6
Artistique	6
Intérêt	7





BEAT THEM ALL/INFILTRATION

QU'EST-CE QUE J'AIME ÇA, LES BEAT THEM ALL. DANS LA VIE, JE SUIS UN DOUX. MAIS ALORS FRAPPER DES GENS DANS LES JEUX VIDÉO, ÇA ME DÉTEND, C'EST UN BONHEUR. IL TOMBE BIEN CE JEU HULK, TIENS. JUSTEMENT J'AI PASSÉ UNE SALE JOURNÉE.



Amélie Moresmo : le coup droit qui l'a rendue célèbre.

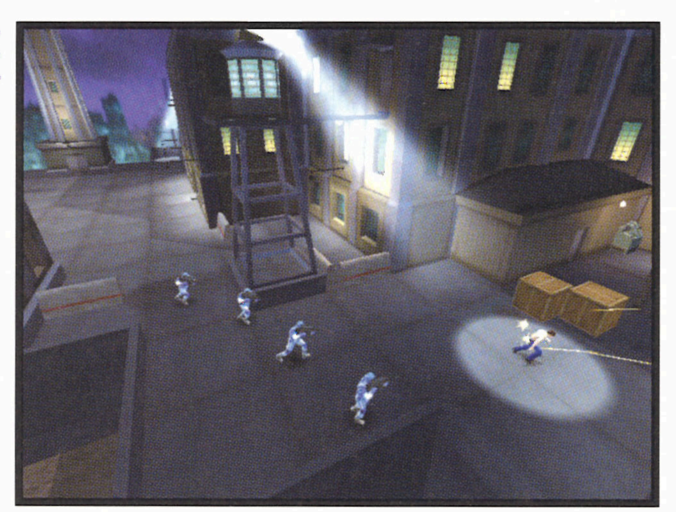
Un jeu Hulk ? Quelle bonne idée ! Principe du jeu ? Tout péter ? Prendre des mecs et les jeter sur d'autres mecs ? Prendre des voitures et les jeter aussi sur les mêmes mecs ? Si ça me botte ? Vous rigolez ? Chuis emballé vous voulez dire ! Tiens, je vais en attraper un tout de suite pour me faire la main. J'ai que l'embarras du choix. Ça grouille de petits bonshommes de partout. Ah voilà ! Lui là ! Celui qui me tire dessus avec sa mitraillette… Hop-là ! Chopé par le colback ! Comment il fait moins le malin à pédaler dans le vide. Et comment il gueule ! Tiens, il va payer pour cette ordure de facteur qui ne m'a pas monté mon colis aujourd'hui. J'avais pourtant mis une énorme pancarte : « POUR LE COLIS, JE SUIS CHEZ MOI, VOUS POUVEZ MONTER, MERCI BEAUCOUP. » Poli et tout. La classe totale. Ouais ben, il est monté mon cul. Tiens, il va morfler pour le facteur le p'tit bonhomme. On va commencer par quelques mandales. Des petites mandales hein, juste pour s'échauffer, pas des grosses. Enfin, des petites mandales de Hulk quand même hein. O.K., il est mort. Bon, un autre… mmm… lui là, avec son bouclier magnétique et… hop… attrapé comme une écrevisse. On va voir si c'est pratique pour défoncer les portes les p'tits bonshommes. BLAAM ! Ouais ! Ça marche super bien, suffit de les lancer fort. Argl… Plus de p'tits bonshommes. Mission terminée.





TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 700, 256 MO DE RAM, CARTE 3D 32MO
ÉDITEUR UNIVERSAL INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR RADICAL ENTERTAINMENT CANADA
TEXTE ET VOIX V.F. **TESTÉ EN** FRANÇAIS



Non, vraiment, c'est pas mon truc, l'infiltration.

Dans la peau de l'autre minus

Quelle crevette ce David Banner. Mais c'est pas vrai. Il est fabriqué en gaufrettes ce mec ou quoi ? C'est bien fini l'époque bénie des mandales. Maintenant il faut se planquer derrière des caisses, avancer en canard, décrypter des codes secrets… Non mais c'est quoi ce foutoir ? Outch… Ça y est, chuis repéré là. Les sirènes d'alarme, les projecteurs de miradors braqués sur bibi et… BEN VOYONS ! Voilà les petits bonshommes qui se remettent à me tirer dessus ! Comment ils se vengent les salauds ! Allez-y ! Tirez-moi dessus bande de minables ! Éclatez-vous ! Vous allez voir quand je vais craquer mon short ! Bon O.K., Game Over. Le but de la mission était d'être discret, faut dire. Elles sont bien faites leurs parties « infiltration » mais vraiment, quand on sort du Beat Them All, on n'a qu'une envie, c'est péter encore plus de gueules. Alors ramper, calculer les cycles des projecteurs mobiles et des rondes des soldats, attendre patiemment, crapahuter discrétos derrière un garde pour le choper dans le dos… tout ça demande un self control que la partie précédente du jeu s'était justement appliquée à détruire en nous. Tiens, on va parler un peu du graphisme. Ça va me relaxer.

Beau mec ce Hulk, bien gaulé et tout

C'est hyper-beau, avec des effets de glow, de lightning dans tous les sens. Les personnages sont modélisés et animés avec amour. C'est vraiment une réussite, tout particulièrement en ce qui concerne Hulk dans les passages Beat Them All. Là, les sensations de puissance que donne le gameplay sont décuplées par ces effets. Les muscles de Hulk sont parcourus d'éclairs d'électricité statique, les ondes de choc des gigantesques claques qu'il distribue à la ronde sont autant de déchaînements pyrotechniques. Pour couronner le tout, le Cel Shading fait des merveilles. C'est ce procédé qu'on nous sert à toutes les sauces en ce moment. Ça lisse le graphisme et lui donne une patine bande dessinée. Ici, ça rend tout le design graphique homogène, vachement classe. Et puis on sent bien que les designers se sont fait plaisir. Il y a plein de petits détails : les murs qui se craquèlent quand vous balancez des p'tits bonshommes dessus. Les piliers d'immeubles qui se pulvérisent à la Matrix. Vous arrachez une conduite pour vous en faire une massue… voilà l'eau qui s'écoule à grandes goulées du tuyau éventré. Côté sonore, j'ai essuyé quelques ratés dans les textes des briefings. Ils se mettent parfois à tourner en boucle façon disque rayé : « … mon séjour en Amérique du Sud était une pfffuuuiiii… mon séjour en Amérique du Sud était une pfffuuuiiii… » Rien de vraiment sérieux mais quand même. À un autre moment, les dialogues de deux personnages ne sont pas du tout au même niveau de volume. Pas terrible. Ça fait un peu erreur de mixage dans un court-métrage d'écolier.

Un peu de technique

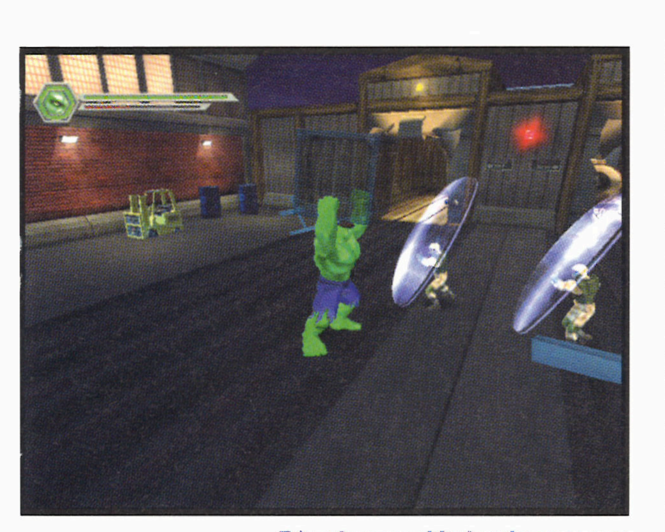
Aucun problème mis à part quelques bugs mineurs de son. Le jeu tourne bien et reste impressionnant sur petite config. Du beau travail quand on pense qu'il s'agit d'une adaptation de jeu console.



On va commencer par quelques mandales. Des petites mandales hein, juste pour s'échauffer, pas des grosses.



Impossible de toucher ce boss sinon il vampirise votre énergie.



Très relous ces p'tits bonshommes avec des boucliers magnétiques. Il faut leur balancer des trucs sur la tête pour les calmer, genre des canalisations en fonte ou des chariots élévateurs.

Des stratégies qui rappellent parfois les échecs

Non je déconne. C'était pour vous réveiller. Le gameplay Beat Them All remplit parfaitement ses fonctions. Une douzaine de coups en tout. C'est très suffisant. Il est vrai que souvent, c'est le coup de poing de base qui est le plus efficace. Mais pour le beau geste, on se lance régulièrement dans quelques figures plus esthétiques… attraper un p'tit bonhomme, sauter en l'air… et lui fracasser les vertèbres sur le sol. Décidément très relaxant ce jeu. Il y a d'ailleurs beaucoup d'animations pour varier les plaisirs et rendre les combats délicieusement vivants. On peut attraper un nombre assez fou d'objets pour taper les gens avec. Deux genres de bonus peuvent être récoltés : les verts pour regagner de la vie, Les rouges pour faire monter sa fureur. Cette énergie-là permet de faire des combos spéciaux, particulièrement jouissifs. Ondes de choc qui pètent tout à l'écran et mandales turbo-massacrantes. Les boss sont bien trouvés. Ils demandent à chaque fois une tactique particulière et distraient un peu de l'inévitable répétitivité de ce type de jeu. Je serai plus sceptique quant aux parties infiltration. La caméra ne suit pas toujours bien l'action, ce qui est pénible. Les interactions avec les objets que l'on doit pousser, tirer, escalader, actionner, ne sont pas toujours captées du premier coup par l'interface. Alors on s'énerve et on se fait buter… non vraiment, j'aurais préféré casser plus de gueules, mais je crois que tout le monde l'a bien compris. Alors voilà, ce n'est pas le jeu le plus raffiné de l'année. Non, on ne peut pas dire ça. Mais si votre facteur est aussi incompétent que le mien, voici peut-être l'exutoire qui vous évitera un ulcère.

Monsieur Pomme de Terre

En Deux Mots

Phase Beat Them All : on joue Hulk, on casse tout, on s'éclate. Phase infiltration : on joue David Banner. On rampe. On se planque. On ronge son frein. On sent monter un agacement profond, un énervement, une colère et… ouééé ! C'est la phase Hulk à nouveau et on peut tout péter. C'est bien fait, très défoulant. Mais attention, il faut vraiment aimer les Beat Them All pour apprécier.

- \+ Parfaitement jouissif et défoulant
- \+ Animations et graphisme
- − La caméra ne suit pas toujours l'action
- − Phases infiltration agaçantes

7 Technique

7 Artistique



7 Intérêt

LA NOUVELLE MONTURE DE CYCLING MANAGER 3 ARRIVE À POINT POUR LE CENTENAIRE DU TOUR. PÉDALONS, PÉDALONS...



Contre-la-montre individuel. Admirez la finesse de la modélisation du cavalier et de sa monture.

Cycling Manager 3

MANAGEMENT CYCLO-SPORTIF

Alors là, bravo, c'est de plus en plus beau. Mes collègues en voie de disparition qui n'ont cessé de « darnauder » et de circuler derrière mon dos lors du test sont unanimes, Cycling Manager 3 est définitivement un bon cru.
Ce troisième opus propose un nombre extraordinaire de courses, sous la pluie, le soleil, à tâtons dans le brouillard... On défile devant les terrasses des cafés des Champs-Élysées, on tressaute sur les pavés du Paris-Roubaix, sous les applaudissements virulents du public, encore très masculin certes. Les sensations de courses sont vraiment très bien rendues, ça descend à toute vitesse, on se met en danseuse pour gravir les pentes raides, on baisse la tête, accablé par l'effort, ça fait vraiment mal aux mollets, on s'y croirait, c'est excellentissime. On assiste même au ravitaillement des coureurs sur leur monture et aux chutes qui causent pas mal de dégâts, surtout dans les portions pavées. Elles sont impressionnantes, j'en avais même fait un screenshot dont j'étais très fière, mais qui pour cause de déménagement de la rédac (vous allez me manquer, bin voui...) est resté coincé quelque part dans la bécane de test, dommage.
Avec le nombre de courses jouables, on ne s'embête pas une minute. Les coureurs mesurent leurs performances sur des parcours très diversifiés tels que le Tour du Quatar, du Portugal, des Baléares, le Grand Prix de San Francisco et tiens, une devinette, le Tour du Langkawi, c'est où hein ? C'est... en Malaisie, mais oui, la plus grande course de pousse-pousse... euh, ah non ? Pour représenter les divers environnements qui jalonnent les quelque 180 kilomètres de chaque étape, les développeurs, malins, ont reproduit les habitats typiques des régions (chalets en montagne, etc.) ou une végétation plus ou moins luxuriante selon le type de climat. Les villes traversées sont désormais beaucoup plus vivantes, agrémentées de passages piétons, de panneaux de signalisation à gogo, d'abris de bus et de lampadaires, entre autres. Avec un peu de chance, le quatrième opus devrait modéliser quelques vaches dans les prés, des champs de lavande en Provence et le fameux diable fourchu sur la route du Tour de France.
Mais on ne va pas se quitter sans parler du grand point fort de Cycling Manager 3 : la modélisation des vélos et des coureurs. Là, c'est du superbe boulot, tout en finesse. Le moindre rayon est finement sculpté. Le choix des équipements est très large – plus le budget de l'équipe augmente, plus on débloque du matériel performant – et on peut équiper ses coureurs selon le profil de l'étape à venir. Les cyclistes portent désormais tous un casque, à choisir également selon la mode du moment et leurs mimiques indiquent au joueur leur état de forme. Bref, du très beau, du très complet, du très sportif qui devrait faire un malheur, en particulier lors des affrontements multijoueurs sur le Net, qui ne vont pas manquer de se déchaîner pour accompagner le Centenaire du Tour de France.

Rustine



Un peu de technique

La configuration minimale est vraiment très juste. Pour profiter à fond de CM3, il est fortement recommandé de lancer le jeu sur une config plus costaud.







CONFIG MINIMUM PII 350 MHz, 64Mo, RAM, CARTE ACCÉLÉRATRICE 8 MO
ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR CYANIDE STUDIOS FRANCE
TEXTE ET VOIX V.F.. TESTÉ EN FRANÇAIS



En Deux Mots

UN TRÈS BON CRU POUR CE CYCLING MANAGER 3 QUI GAGNE À ÊTRE CONNU DE TOUS LES JOUEURS. FANS DE CYCLISME, CYCLOS ET CYCLOTTES, VOUS ALLEZ ÊTRE RAVIS, C'EST UN VRAI PLAISIR DE METTRE SUR PIED DES STRATÉGIES DE COURSES. ET ÇA VA PEUT-ÊTRE VOUS REMETTRE EN SELLE SI VOUS AVEZ ABANDONNÉ LE VÉLO.

+ La modélisation des cycles et cyclistes
+ Les sensations de courses
− Décors à développer

9 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE


INTÉRÊT



ALLEZ HOP, UN CLONE DE COMMANDOS DE PLUS. CETTE FOIS-CI, CE SONT DES HONGROIS QUI S'Y COLLENT. SEULE ORIGINALITÉ DE CE TITRE : ÇA SE PASSE EN 3D. EST-CE QUE ÇA SERA SUFFISANT POUR NOUS FAIRE OUBLIER QUE COMMANDOS 3 SORT DANS QUELQUES MOIS ? PAS SÛR.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 500 MHz, 256 Mo RAM, CARTE 3D 32 Mo **ÉDITEUR** L.S.P.
DÉVELOPPEUR PHILOS LABORATORIES HONGRIE
TEXTE ET VOIX V.O. SUR LA VERSION TESTÉE

Un peu de technique

La configuration minimale (500 MHz, 256 Mo) est un peu juste, comptez plutôt sur 1 GHz et 512 Mo pour faire tourner toutes les cartes sans problèmes. À part ça, quelques plantages à signaler lors du chargement de parties sauvegardées.

Rebels : Prison Escape

TACTIQUE

Un affreux dictateur nommé Friedrich vient de prendre le pouvoir. Notez, un prénom à consonance germanique, ça fait tout de suite plus sérieux. C'est vrai qu'un dictateur qui s'appellerait Miguelito ou Barnabé, on n'en aurait presque pas peur. Mais Friedrich lui, il est vilain, oh oui alors, il a même une police secrète qui emprisonne les gentils membres de l'ARM, un mouvement de jeunes idéalistes voulant, les sots, libérer le pays du joug de ce cruel despote. Alors voilà, c'est parti pour une série de missions se déroulant dans six prisons différentes. À chaque fois, il faudra s'en échapper en se faufilant dans le dos des gardiens, en attirant leur attention ailleurs, en les assommant temporairement ou en utilisant les compétences spéciales de chacun des cinq personnages qu'on pourra diriger. Il y aura comme d'habitude le spécialiste de la force brute, l'ingénieur qui posera des pièges, la séductrice qui attirera les ennemis… C'est du Commandos quoi, vous connaissez la chanson.

Rien pour déplaire, mais pas grand-chose pour plaire

Là où Commandos s'est toujours distingué par un graphisme 2D de haute volée, Rebels : Prison Escape s'essaye à la 3D. On a donc droit à une interface moyennement réussie (boutons trop petits, raccourcis clavier mal choisis) pour se déplacer en caméra libre dans les gigantesques complexes carcéraux dont on devra successivement s'évader. C'est sûrement le (seul) point fort du moteur : il est capable d'afficher des cartes de très grande taille s'étalant sur des dizaines d'écrans. Autant vous le dire, ça ne change absolument rien en termes de gameplay par rapport à la 2D. En fait, ces développeurs hongrois se sont contentés de singer le premier Commandos sans tenter d'y apporter la moindre idée nouvelle. On se retrouve donc, comme on l'a déjà fait des centaines de fois, à poser une bouteille d'alcool pour attirer un garde et à marcher à pas de loup dans son dos pour passer sans se faire repérer. En enchaînant les missions, on se rend compte que les niveaux ne sont pas très variés et que l'éventail d'actions est à des kilomètres des possibilités tactiques offertes par exemple par Commandos 2. En plus de cela, les animations lentissimes des personnages – ils mettent une éternité pour déposer un objet à terre ou ouvrir une porte – donnent parfois envie de défoncer le moniteur à coup de massue. Bref, sans être un mauvais jeu ou un produit complètement bâclé, Rebels : Prison Escape est un titre qui manque de pêche, d'originalité et d'idées nouvelles pour intéresser réellement un joueur exigeant.

ackboo



Comme dans Commandos, on peut afficher la vision des ennemis sous forme de cône coloré.



On peut discuter avec tous les NPC du jeu. Certaines discussions avec les personnages importants donnent lieu à des cinématiques barbantes.

En Deux Mots

REBELS : PRISON ESCAPE EST UN CLONE 3D DE COMMANDOS QUI NE DEVRAIT PAS MARQUER LES ESPRITS. LE GAMEPLAY, SANS ÊTRE RATÉ, MANQUE UN PEU DE RYTHME ET N'OFFRE ABSOLUMENT RIEN DE NEUF PAR RAPPORT À CE QU'ON CONNAISSAIT DÉJÀ. ON PRÉFÉRERA ATTENDRE SAGEMENT COMMANDOS 3.

- \+ Des grandes cartes en 3D
- − Rien de neuf par rapport à Commandos
- − Animation trop lente
- − Interface médiocre

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



Les jeux de Shiny Entertainment ont toujours déchaîné les passions mais aussi les plus grosses déceptions. Ah je me souviens de MDK qu'on annonçait comme le parangon des jeux d'action et qui au final n'était qu'un jeu de shoot à la noix, et d'ailleurs, bien classé au top 10 des produits les plus minables de l'année. Sincèrement, je pense que Shiny a dû engouffrer l'équivalent du P.I.B. d'un petit pays dans des mauvais produits, des gameplays ratés tout autant que dans la location de limousines pour que leur patron débarque à l'E3 en se la jouant. Pourtant, une fois tous les cent ans, lorsque les conjonctions d'étoiles lui sont favorables, David Perry nous pond un concept extraordinaire. Le dernier en date, Sacrifice, avec son design totalement extraterrestre, n'avait été éclipsé que par un Giants au mieux de sa forme.

Enter The Matrix

AVENTURE ACTION


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM P4 2 GHz, CARTE 3D, 256 MO RAM
ÉDITEUR ATARI
DÉVELOPPEUR SHINY ENTERTAINMENT ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX V.F

IL FALLAIT BIEN QUE ÇA ARRIVE UN JOUR. LA PLUS GROSSE LICENCE DE L'ANNÉE, CELLE DE MATRIX, DÉBARQUE SUR NOS BÉCANES POUR LE PLUS GRAND PLAISIR DES NERDS.





Niobe, une fille dans laquelle j'irais bien.

Un cocktail de bonnes idées

L'action de Enter the Matrix va nous mettre aux commandes de deux énergumènes : Ghost et Niobe. Tiens, mais c'est qui ces deux cons ? Ceux qui n'ont pas vu Reloaded seront heureux d'apprendre que ces deux personnages sont aussi très peu importants dans le film. D'ailleurs, c'est à peine si on les voit. Je crois même qu'à un moment, l'un d'entre eux commence à parler et puis se reprend et décide de la fermer. Tiens, c'est marrant, mais il me vient une curieuse idée : peut-être que Shiny a eu des réducs importantes pour la licence en se contentant de reproduire deux seconds rôles. Non, je suis une pute, mais c'est vrai, pensez-y : si ça se trouve la licence Matrix en elle-même, elle ne coûte qu'une dizaine de francs et chaque perso qu'on veut utiliser deux ou trois millions.

Entre dans ma matrice

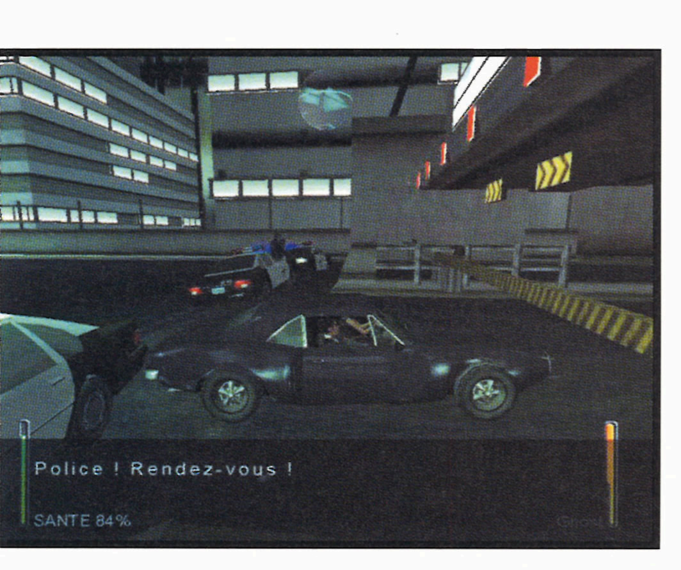
Les combats sont un bel exemple de semi-ratage. Les mouvements, coups d'arts martiaux et les quelques enchaînements sont en eux-mêmes assez bien faits (les persos lorsqu'ils sautent, un peu moins). Parfois , on montre à l'image quelques effets extraordinaires : projeter un flic en le faisant glisser au sol sur 20 m est toujours rigolo en soi. Briser une vitre ou un objet sans le faire exprès parce qu'on a raté son coup rajoute quelque chose à l'ambiance. Mais le problème, c'est cette caméra qui suit l'action automatiquement et qui nous recentre le tout, façon console, en vue de côté (enfin la plupart du temps) pour montrer l'ennemi qui est le plus proche de nous. Et pour peu que l'on soit au contact avec X attaquants, la caméra se met à sautiller et cela devient tout à fait pénible. Mais heureusement que c'est Matrix et qu'il n'y a pas beaucoup de combats, sans quoi ça pourrait vite devenir insupportable.Que dire de sympa à propos des niveaux du jeu ? Ah oui voilà : ils sont assez grands et il y a quelques meubles. Ils s'enchaînent les uns après les autres pendant de longues missions qui se suivent, entrecoupées par des cinématiques dont on se fout un peu. Comme c'est Matrix, nos héros peuvent courir très vite. Avantage donc, ils peuvent éviter la majorité des ennemis en slalomant entre eux pour atteindre l'objectif final qui est généralement de passer l'encadrement d'une porte. Parfois la chose se complique car la porte en question ne s'ouvre pas (pas tout de suite en tout cas) et fait apparaître quelques gardes qu'on se fera un plaisir de descendre. La plupart des combats ne présentent que peu de difficultés et seule l'utilisation des armes à feu comportera un certain suspense à cause d'une ergonomie révoltante tant elle est mal foutue.



Deux personnages, deux façons de combattre.



Les balles en « bullet times » sont assez pourries.

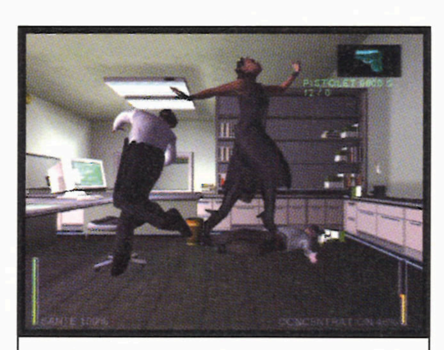




Perry en la demeure

Y a-t-il des choses à sauver dans ce jeu ? Bien sûr que oui les gars, rassurez-vous ! Tenez par exemple, cette mini-poursuite en bagnole au premier tiers de l'aventure est assez rigolote tout comme les combats pour peu qu'ils se déroulent contre un seul ennemi, moment béni où la caméra calme sa joie. Le look général du jeu n'est pas formidable, mais rappelle quand même beaucoup le film. Après tout, lui aussi est un peu vert. Les voix, la musique et les ambiances sont d'ailleurs assez bien faites et respectées. Bon, y a aussi l'argument roi dans les dossiers de presse (mais qui n'en est pas pour autant moins vrai) : les frères Wachowski ont mis la main à la pâte question scénario et direction artistique. On aurait pu rêver pire comme collaboration, comme par exemple une modélisation 3D de Lambert Wilson. L'avantage le plus évident à tout cela, c'est que l'histoire racontée ici suit de près celle du dernier film en en présentant une autre facette : celle des deux héros secondaires et de ce qu'ils ont vécu pendant que Néo et ses potes s'éclataient en boîte gay.

Bob Arctor



À la frontière de l'art de Patrick Dupont et de l'eurythmie, il y a Enter the matrix.

Un peu de technique

La question que tout le monde se pose est certainement la suivante : le bullet time est-il réussi ? Ben oui et non. Oui, il est efficace, mais à tout prendre je préfère celui de Max Payne. Côté moteur graphique, c'est pas brillant non plus. Le jeu saccade pas mal y compris sur des configurations musclées. Cela arrive tout particulièrement lorsque de nombreux ennemis se trouvent dans un niveau. Bien entendu, cela devient un modèle de fluidité lorsqu'on a éliminé ceux-ci. N'oublions pas aussi une mention spéciale pour les voitures qui ont des pneus carrés comme au temps du ZX-81.

En Deux Mots

Enter The Matrix n'est pas la déception de l'année mais s'en rapproche. Le monde terne et verdâtre de la matrice a été remarquablement mis à profit par les développeurs histoire de nous balancer des niveaux qu'on enchaîne avec indifférence, le tout émaillé de combats dont on se fout.

- + L'univers de Matrix, en jeu
- + Les combats parfois réussis
- – Aussi chiant que le second film
- – Une adaptation de licence assez prétentieuse



4 TECHNIQUE

5 ARTISTIQUE

4 INTÉRÊT

Fun Online

Peut-être ai-je eu tort de mettre en doute l'intérêt du MMORPG Shadowbane. La semaine dernière, des joueurs se sont amusés à téléporter des gens au pif dans tout le reste du monde, ainsi que des gardes ennemis dans des forteresses alliées tout comme des hordes de monstres, attirées dans les lieux fréquentés par des joueurs peinards. Les magiciens les plus facétieux se sont aussi éclatés à télétransporter d'autres joueurs jusque dans le fond des mers sans palmes et sans masques. Eh bien, en voilà une bonne idée de gameplay. Il semblerait enfin que Shadowbane se soit trouvé un style. Attendez, petite erreur, ces événements étaient le fait de joueurs qui avaient attaqué un serveur en se servant de bugs leur donnant des pouvoirs divins comme celui de s'amuser enfin.

BIENVENUE DANS LE MONDE MERVEILLEUX DE LA RUBRIQUE RÉSEAU. VOICI VENU L'ÉTÉ, LE MOMENT IDÉAL POUR RAMEUTER LES POTES À LA MAISON, BRANCHER UN RÉSEAU LOCAL ET FAIRE TOURNER TOUS CES BONS JEUX QUE VOUS AVEZ LAISSÉS DE CÔTÉ PENDANT L'ANNÉE. UN MAX DE NEWS CE MOIS-CI, POUR VOUS TENIR AU JUS.

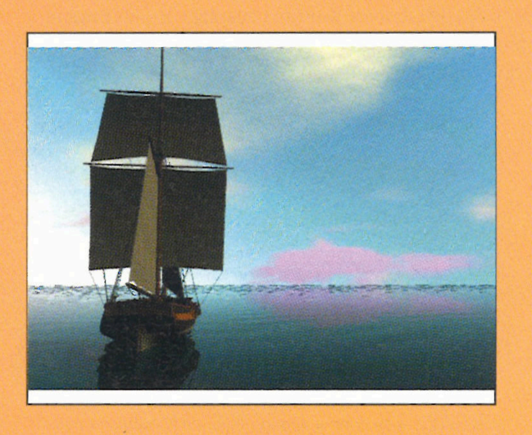




Net News

iansolo@futurenet.fr et arctor@futurenet.fr





Mers brûlantes online

Pirates of the Burning Sea, dont on vous avait parlé il y a de cela 2 mois (et qui semble être le MMORPG de pirates le plus sympatoche), se paye un site relooké. Sur celui-ci, de nouveaux screens ainsi qu'une mine de renseignements sur les features de ce jeu paraissant toujours aussi extraordinaires. À ne surtout pas louper, les developpers logs sur la page de garde. www.burningsea.com/

GTA3MP


Ceux qui veulent tester le mod pour ajouter le multijoueur à Grand Theft Auto 3 pourront le trouver ici : www.multitheftauto.com/downloads.php?file_id=11. Il pèse ses 5 petits méga et cette fois, il fonctionne bien avec la version 1.1 du jeu.

Or et camelote

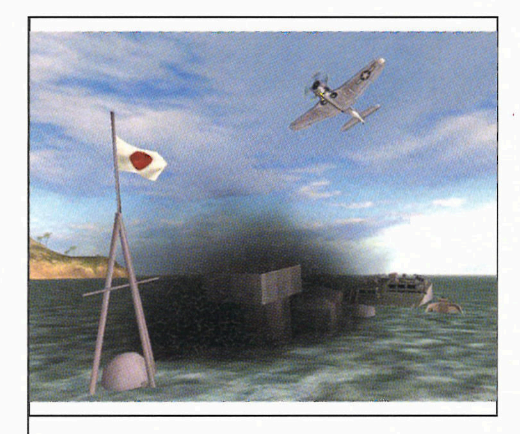

Mythic Entertainment commercialisera bientôt la gold édition de Dark Age of Camelot. Au menu, on trouvera le jeu de base, l'extension The Shrouded Isles ainsi que la prochaine extension (pas encore sortie) qui permettra notamment aux joueurs de se créer des zolies maisons avec du gazon autour. Pour les débutants, il y aura un super livre de 45 pages qui expliquera comment bien se faire inféoder tout en en retirant tout de même du plaisir.

Équipe sabre

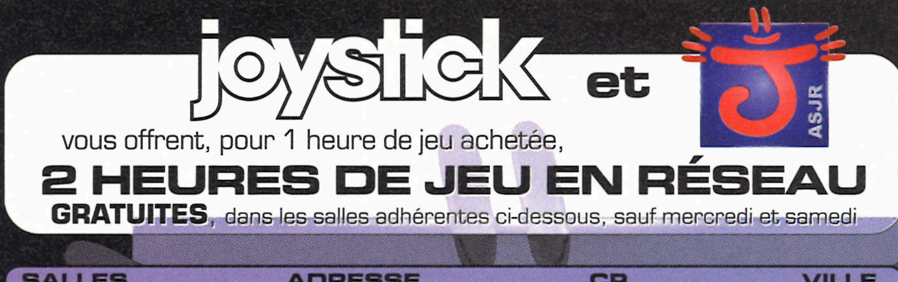

Comme un bonheur n'arrive jamais seul, Novalogic vient d'annoncer la mise en chantier prochaine de la première extension pour Delta Force : Black Hawk Down. Outre les scénarios solo (deux campagnes dont une en Colombie, le pays du café), on y trouvera aussi des hordes de cartes multijoueurs (une trentaine). En plus de ces dernières, le gameplay réseau devrait être légèrement modifié pour y inclure des véhicules pilotables par le joueur comme des hélicoptères et des hovercrafts. Le nom de l'extension est Team Sabre.

Les généraux attaqués

Planet C&C, spécialisé dans Command & Conquer Generals a fait état de l'existence d'un virus qui se répand à vitesse lumière grâce aux cartes faites par les joueurs et qui se downloadent comme des petits pains. Chose inhabituelle, il infecte des fichiers d'images comme les Jpeg, les Gif, les Bmp ainsi que les TGA pour faire bonne mesure. Et comme ces fichiers sont nécessaires pour faire les previews des maps...







Chic, des cheats

La prochaine update de BattleField 1942 marquera un tournant dans le jeu. Côté cheats, on élimine l'exploit du tank repair (dans les hangars à avions), on trouvera une meilleure interface pour voter, ainsi que deux nouveaux fusils d'assaut. Côté technique, il y aura des améliorations pour les sons à la vue 1[re] personne. Des impacts plus forts ainsi que des explosions de grenades assourdissantes. On trouvera aussi de nouveaux effets de sang. Mais la grosse nouveauté, c'est celle du « content check » : lorsque celui-ci sera activé par l'admin d'un serveur, seuls les joueurs possédant une installation du jeu totalement clean pourront accéder aux serveurs. Cela coupera malheureusement les parties des personnes ayant des mods installés et il sera apparemment impossible de créer des passe-droits. EA a toutefois annoncé que certains de leurs serveurs officiels seraient mis en ligne sans ce content check qui va faire parler de lui, à coup sûr, et pas qu'en bien.

Y m'a culé, épisode dernier

On pensait que plus aucune perte de temps inutile n'allait être imposée à Halo, et là on apprend qu'ils comptent toujours sortir les jeux simultanément sur PC et Macintosh. Ben merde alors. Cependant, le mode multijoueur devrait être bien travaillé, c'est du moins ce qu'ils nous racontent et d'ailleurs un gros bêta-test est prévu. D'après les dernières rumeurs, il devrait peut-être être ouvert au public. À vos marques...

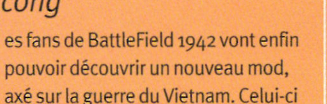


UO year zero



Y a-t-il un jeu de rôle online qui a moins évolué que Ultima Online depuis ses tout débuts ? À cette question pertinente, je réponds non. Et pourtant, Origin semble le penser puisqu'ils viennent d'annoncer sur le site officiel que le coût mensuel de l'abonnement allait passer de 9,95 à 12,95 dollars à la mi-juin. 21 francs de plus, c'est donc ce que les joueurs payeront pour se vautrer dans une technologie antique alors que leurs potes s'éclatent avec des épées 3D dans Asheron's ou Everquest. Pour mémoire, cette somme de 10 dollars avait servi, et sert encore de maître étalon pour fixer un coût à nombre de MMORPG. Le prix avait été fixé au tout début du jeu, en l'an de grâce 1997.

BF Vietcong



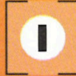
Les fans de BattleField 1942 vont enfin pouvoir découvrir un nouveau mod, axé sur la guerre du Vietnam. Celui-ci se nomme Eve of Destruction et vient de voir sa première version lâchée dans la nature. Il introduit de nouvelles maps, de nouvelles armes et de nouveaux véhicules et il doit bien introduire les joueurs aussi.
www.planetbattlefield.com/bf1942/tweakin/mods/eveofdestruction/index.shtml

Pourridian 59



Religieusement parlant, je suis pour l'acharnement médical à tout prix et contre l'euthanasie, mais disons-le tout net, Meridian 59 a besoin d'un bon coup de .45 dans la tempe, puis d'une incinération express dans l'un de ces volcans hawaïens qui sont encore en activité. Mais je m'emporte peut-être. Cet ancêtre des MMORPG moches se bat encore pour sa survie et se paye même bientôt un moteur, et tenez-vous bien, accéléré 3D. Alors je sais, on devrait faire semblant de s'attendrir devant cet acharnement des fans à le maintenir en vie, mais je ne sais pas pourquoi, ce mois-ci, je n'aurai pas de pitié et je vous balancerai comme ça, un screenshot tiré du nouveau moteur.

Sim Online, Mafia Offline



Il semblerait que les Sims Online deviennent enfin intéressants. On raconte partout les aventures du Tony Soprano local qui a formé un gouvernement de l'ombre et a créé une sorte de mafia qui sévit partout. Les bandes organisées débarquent parfois chez les habitants pour les rançonner, et parfois même pour s'installer dans leurs superbes pavillons. Ces voyous sont particulièrement bien organisés et, pour échapper à Maxxis, communiquent à l'extérieur du jeu, parfois même par téléphone, (« IRL » comme on dit chez les paumés). D'après les rumeurs, ce n'est que dernièrement, lorsqu'un réseau de prostituées virtuelles aurait commencé à se mettre en place, que le développeur aurait frappé un grand coup en effaçant quelques persos gênants de ci de là, dans un esprit de rigolade bien sûr.
Toujours dans le même monde de dingues, des petits génies, pour gagner de l'argent, ont créé un park zoologique et une espèce de service de cryogénie, véritable perte de temps puisqu'il est très difficile de mourir définitivement dans le monde enchanté de Will Wright.



L'autre Tribu



On a obtenu quelques nouvelles de Irrational Games et de son Tribes Vengeance qu'ils sont en train de développer. D'après Bluesnews, ils devraient mettre en ligne une version modifiée de l'Unreal Ed qui deviendra l'éditeur de cartes attitré du titre. Le map editor devrait donc être disponible juste avant ce jeu qui n'a pas l'air d'être décidé à crever de si tôt.

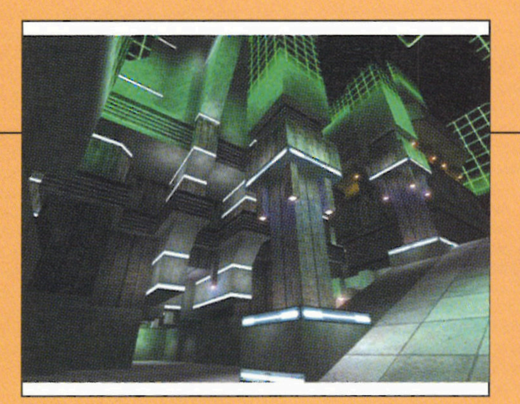
Richie la balayette fait table rase



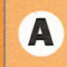
Depuis quelques années que Richard Garriott développe (fait semblant de bosser sur) Tabula Rasa, un nouveau concept de MMORPG publié par les Coréens de NC, bien peu de choses ont filtré à son propos. Sur RPGdot.com, il a répondu vaguement à une série de questions entre deux délires métaphysiques. Voilà les quelques réponses parmi les plus intelligibles qu'il a consenti à dispenser aux mortels : Tabula Rasa se déroulera dans un univers « à la Myst » sans toutefois être un monde virtuel à proprement parler. Ce sera un jeu en Full 3D, en 1re et 3e personne. Les aventures se dérouleront dans des « hubs » privés et on trouvera des « hubs sociaux » où les joueurs pourront se rencontrer, acheter et vendre, et former des équipes. L'objectif principal de Tabula Rasa est d'arriver à devenir un best seller tant aux États-Unis qu'en Asie, un marché potentiel de plus de 6 millions de joueurs de MMORPG où tous les autres jeux online se sont jusqu'ici pété les dents.


Il a pris du haut débit à 128 Kbits alors qu'on peut avoir
4 fois plus rapide pour le même prix.
free
Pour 29,99 €
le haut débit est à 512 Kbits
forfait illimité - modem inclus - sans engagement
inscription sur www.free.fr





Neo chronicles


Après une attaque du dôme d'York avec leurs multiples robots zombies qui ont débarqué par milliers il y a 2 semaines de cela, j'ai l'impression que rien ne sera plus comme avant dans ce havre de paix où les communautés vivaient en toute tranquillité.
Patch après patch, le petit monde de Neocron, dont on vous a beaucoup causé lors du dernier numéro, avance. Ce coup-ci, les développeurs ont décidé de limiter les effets toxiques de certains effets psi (argh), ont modifié la zone MC5, et ont doté les Copbots de fusils qui ne tombent plus à terre. Les ustensiles créant des objets dynamiques ont enfin été enlevés du jeu tant ils avaient tendance à foutre la merde. Les epics, quant à eux, fonctionnent maintenant au poil.

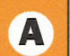
C&C story


Vous jouez à Command and Conquer Generals, mais vous avez manqué les autres épisodes de la série.
Vos amis se moquent de vous en vous balançant leurs missiles nucléaires à la face et en beuglant : « Canon à ions ! Canon à ions ! » sans que vous compreniez trop pourquoi ? Afin de rattraper votre manque évident de culture ludique, des fans de Planet C&C ont commencé à mettre au point une encyclopédie consacrée à la grande saga de ce RTS depuis ses tout débuts jusqu'à nos jours. Alors, devenez incollables en viceroïdes, sachez identifier cette petite traînée de Tania et connaissez l'historique du NOD sur le bout des ongles :
www.planetcnc.com/features/encyclopedia/

Les chroniques de rien


Personne ne sait vraiment ce qui se passe avec les Chroniques de la lune noire, mais le monde aurait disparu d'un seul coup. Vircom aurait décidé officiellement après le dernier plantage des serveurs (voir news sur **www.stratics.com**) que ces derniers ne seraient pas réparés et qu'ils les maintiendraient fermés. Ce qui est le plus étonnant, c'est que je n'ai aucun souvenir que ce MMORPG ait vraiment été lancé à un moment. Comment ça « Cryo » ?

Maxithune


Aux États-Unis, les joueurs de SWG pourront se payer une édition limitée de leur futur jeu favori. Quelques détails sur le pack que l'on devine d'ores et déjà comme étant hors de prix : la boîte contiendra un livre d'illustrations de screenshots et de concept-arts, un patch à-faire-coudre-par-sa-reum sur son blouson de wookie, un pin's du développeur et un objet qui sera donné dans le jeu aux personnages de ceux qui ont vraiment de la thune à perdre. Celui-ci sera unique et ne pourra pas être échangé pour récupérer un peu d'argent et enfin rentrer dans ses frais.

Foire aux...

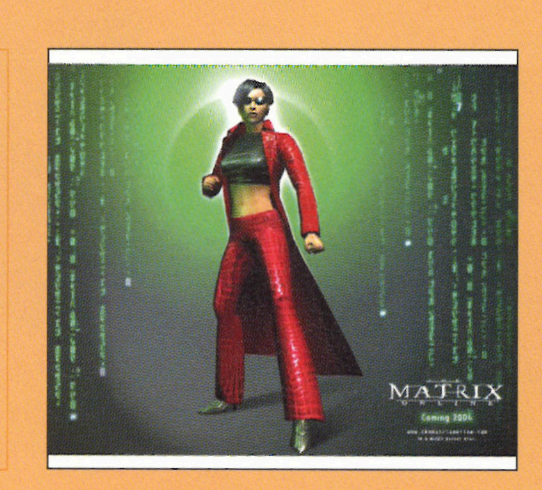

Vous êtes désœuvré en août ? Mais pas riche ? Allez donc à la QuakeCon 2003 de Dallas où vous pourrez gagner 125 000 dollars en cash et affronter plus de 4 000 autres id... Quakers qui seront venus pour la même raison que vous : l'amour du jeu. **www.quakecon.org** (c'est pas moi qui invente) prendra vos inscriptions. Surtout, si vous y allez, portez un drapeau français et un petit béret et moquez-vous bien de l'accent texan pour qu'on entende parler de vous dans les dépêches de l'AFP.

Les tirs sans fin


La mode Planetside fait décidément des émules et tous ont décidé de sortir plus ou moins au même moment. Tenez, prenez Endless Ages par exemple. C'est un shoot à la première personne qui prend place dans un univers persistant et qui devrait sortir à la fin juin. Les joueurs pourront choisir de rejoindre des clans en guerre constante dans une épopée que l'on nous promet comme infinie. Vaudrait mieux d'ailleurs, ça serait dommage que tout le monde fasse la paix, et que l'univers finisse par ressembler à un immense café du commerce virtuel où l'on papote. Les heureux participants pourront tout de même utiliser des dizaines de véhicules ou même monter sur des bestioles assez hétéroclites dont certaines plus grosses qu'Ackboo. On y trouvera même des sous-marins pour ceux que le monde de la marine fascine encore. Summitsoft, la société qui sort ce jeu, fixe l'abonnement à la somme habituelle de 10 dollars.

Matrice Laffont


Ceux qui ont vraiment quelque chose à cogner de Matrix Online vont certainement être heureux d'apprendre que celui-ci vient de se payer un site officiel ici : **http://thematrixonline.warnerbros.com/**. On y découvre notamment que le monde prolongera la trilogie et l'histoire créée par les frères Whachovitzic (oui j'ai la flemme de mater comment ça s'écrit) (ndlr : Wachowski, pour mourir moins con). Le jeu sortira en 2004 et seul l'univers de la matrice sera représenté, et non pas le monde réel. Enfin bon, moi, à partir du moment où je peux entrer dans la matrice de Trinity...



Quoi de Neuf

Doc Caféine
et monsieur pomme de terre

Apple iPod 15 Go

Le lingot blanc et chrome du nouvel iPod est plus petit, plus léger. Cela s'est fait grâce à quelques efforts de miniaturisation de l'électronique, mais aussi en réduisant la taille de la batterie : une dizaine d'heures d'autonomie seulement plutôt que quinze pour l'ancien modèle. Les arêtes du premier iPod ont cédé la place à des formes arrondies. Les boutons jusqu'ici disposés autour de la roue centrale sont maintenant sagement regroupés au-dessus dans un pavé classique, assez triste il est vrai. Pour consoler les fans de design, les boutons sont, cette fois, rétro-éclairés en rouge ce qui est furieusement classieux. Le nouvel iPod peut maintenant se synchroniser au choix en Firewire ou USB 2.0, mais seul le câble Firewire est fourni, ce qui fait un peu mal quand on a raqué des sommes pareilles. Trois modèles sont mis sur le marché : 10, 15 et 30 Go aux prix respectifs de 400, 500 et 600 euros environ. Attention cependant, le 10 Go est fourni sans télécommande, ni base, ni étui de transport. Quand au modèle 30 Go, il est légèrement plus lourd et épais. Enfin, un gros regret : la télécommande, lourde, peu pratique, est restée inchangée. Si vous êtes short en thunes, ça vaut donc le coup de profiter de ce changement de gamme pour vous offrir l'ancien modèle, identique sinon ces détails esthétiques, et que les boutiques soldent en ce moment.

Fabricant : Apple
Site Web : www.apple.com/fr/ipod/
Prix : environ 500 euros TTC



Fwt QC-RW800SIA

Alors celui-là, je vous le mets rien que pour le titre. En soirée mondaine quand vous allez dire : « J'ai acheté un nouveau routeur Wireless avec modem ADSL intégré, c'est le fwt QC-RW800SIA », vous allez démontrer votre surpuissance intrinsèque dans la seconde. Sans rire, y a des gens qui devraient « un peu » penser au marketing. Le truc odieux sur lequel je crache si souvent. Parce que QC-RW800SIA, sans déconner… Il pourrait parler, il insulterait ses parents ce pauvre boîtier gris tout triste. Ses parents, en version longue, ils s'appellent France Wireless Technologies et ils achètent ce matos en direct à des OEM taïwanais. L'avantage de la bête est d'intégrer trois produits en un, pour un prix défiant toute concurrence (ça me rappelle des pubs radio pourries cette phrase, c'est horrible). Non, je ne l'ai pas testé par manque de temps, mea culpa, mais le nom me fait beaucoup rire donc je vous en parle. Surtout que sur le papier, ça se présente bien : 4 ports Ethernet, WiFi 802.11b, modem ADSL performant, gestion PPTP, PPoE, cryptage des données WiFi… Que du bon. Évidemment, comme je l'explique dans le dossier du n°146, c'est l'OS de la bestiole qui détermine en grande partie ses qualités. À tester avant d'acheter donc.

Fabricant : fwt.fr
Site Web : www.fwt.fr
Prix : environ 170 euros TTC

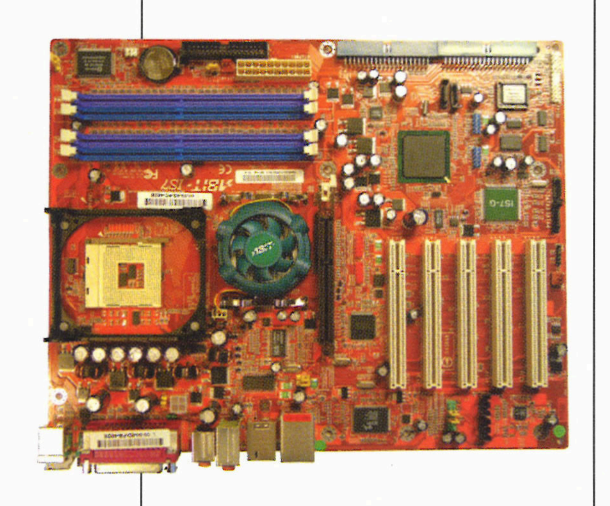


DI Neuros Audio Player

Les geeks qui ne veulent pas le player MP3 de monsieur tout le monde peuvent afficher (et porter) leur différence avec le Neuro Audio Player. Créé par Digital Innovations, une société née en 1995 à Chicago, ce produit est du genre évolutif. La base, avec écran LCD et boutons, ne sait rien faire toute seule. Il faut la brancher dans un « dos » amovible pour stocker les données. La version light embarque 128 Mo de mémoire flash alors que la version « toi aussi fait de la musculation en marchant » intègre un disque dur de 20 Go. Quand on voit la taille d'un iPod 30 Go ou d'un lecteur flash 512 Mo, on se dit que DI, qui vend le bundle autour de 400 dollars, va avoir du mal à passer le prochain hiver sans un renouvellement de la gamme. C'est sans compter les spécificités du Neuros : architecture ouverte (un player de OGG est déjà disponible), radio FM et émetteur FM, capable de diffuser vos MP3 sur une fréquence libre. Du coup, votre tuner peut capter ce signal et diffuser facilement sur votre chaîne hi-fi vos morceaux préférés. Si ça arrive jusqu'en France, un test complet sera à faire.

Fabricant : Neuros
Site Web : www.neurosaudio.com
Prix : environ 450 euros TTC





Abit IS7-G

Le flot de cartes mère basées sur les nouveaux chipsets Intel continue de déferler. L'IS7-G est le modèle de milieu de gamme de chez Abit. Equipée du i865P, elle est largement inspirée de sa grande sœur l'IC7-G (i875P) dont elle hérite malheureusement des défauts. Ses performances sont en dessous de la concurrence, surtout à cause d'une gestion mémoire un poil décevante, en tout cas en dessous de ce que l'on attend de ce type de produit. Vu les scores des modèles Asus, il va falloir qu'Abit optimise son BIOS ou sorte un nouveau modèle pour revenir dans la course. Heureusement, l'équipement est ultra-complet : port AGP Pro 8x, 5 ports PCI, son intégré avec sortie et entrée optique, connecteur Gigabit Ethernet, 2 ports Serial ATA avec en prime 2 autres reliés à un contrôleur Silicon Image (RAID 0+1). Ah, en revanche, vous n'aurez pas droit à la boîte ultra-classieuse de l'IC7-G. Faut en laisser pour le haut de gamme…

Fabricant : Abit
Site Web : www.abit.fr
Prix : environ 190 euros TTC



Keybowl orbiTouch

Mon petit préféré du mois. Le clavier sans touches. Avec 2 gros dômes à tripoter pour faire apparaître des lettres sur votre écran. La connotation sexuelle est parfaitement voulue. Trêve de plaisanterie. Ce « truc » est censé remplacer souris et clavier. Les dômes glissent dans 8 directions (horizontales, verticales et diagonales) et la combinaison des mouvements des deux fait apparaître les lettres. Bonjour le stress pour apprendre à s'en servir. Mais ce « machin » a un avantage : il peut permettre aux gens atteints du syndrome du tunnel carpien de se servir d'un ordinateur sans souffrir le martyre. À condition d'avoir de l'argent (le prix US est de 695 dollars) et surtout la patience d'apprendre à se servir de l'engin. Moi je voudrais bien voir un mec jouer avec ça. Pour rire.

Fabricant : Keybowl
Site Web : www.keybowl.com
Prix : environ 700 euros TTC



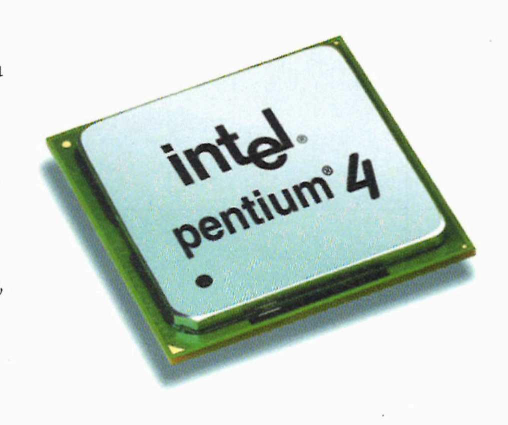
G-Mate Yopy YP 3700

Les PDA aussi se remplissent de pingouins. G-Mate distribue depuis un moment en Corée la gamme Yopy équipée de l'OS Linupy. Basé sur Linux et conçu pour tourner sur les processeurs ARM de ces PDA (206 MHz dans ce modèle), ce petit gadget fait tourner une version allégée de X Window, avec une interface a priori loin d'être laide. L'écran fait 240x320 pixels, la RAM est de 128 Mo, la ROM du système 32 Mo et on dispose d'un slot Compact Flash II et d'un autre au format MMC. La batterie Li-ion est de 2300 mAh et devrait donner une autonomie plus satisfaisante que celle du YP 3500 puisqu'elle a presque deux fois plus de capacité. La bestiole fait 103x69x19,1 mm et 190 g sur la balance. Un port infrarouge et un autre USB sont aussi de la partie. Le gadget que j'attends le plus dessus est le module GPRS/GSM. Là, on va commencer à s'amuser. En revanche, aucune information sur les capacités de synchronisation de la bête avec un PC. Plus d'infos sur www.linuxdevices.com.

Fabricant : G-Mate
Site Web : yopy.com
Prix : environ 750 euros TTC

Farniente à Santa CLARA

Après la sortie des Pentium 4 à FSB 800 et des chipsets à double canal DDR, Intel peut se sentir serein sur le marché des architectures de bureaux. La relève du côté d'AMD, l'Athlon 64, n'est, aux dernières nouvelles, prévue que pour octobre. Alors forcément, côté Intel, on n'est pas vraiment pressé de réengager la guerre des prix. Si bien que la prochaine baisse de tarifs n'est prévue que pour le 26 octobre ! Côté nouveaux produits, c'est un peu la même chose, la gamme Pentium 4 s'agrandira le 23 juin avec l'arrivée du petit dernier, le 3.2C à FSB 800. Un petit dernier au sens propre puisque ce sera le dernier Pentium 4 Northwood. Le quatrième trimestre verra la sortie des Prescott, nouvelle évolution du P4 gravée en 0,09 micron et affublée d'1 Mo de cache de niveau 2 (contre 512 Ko sur le Northwood). Le FSB restera dans un premier temps à 800 MHz, compatibilité avec les chipsets i865/i875 oblige. Idem pour le package qui, s'il restera identique dans un premier temps, évoluera pour un système à contacts. Les pins partent donc en retraite, après de longues années de bons et loyaux services. Au moins, on est tranquille, on est sûr qu'elles ne feront pas grève...

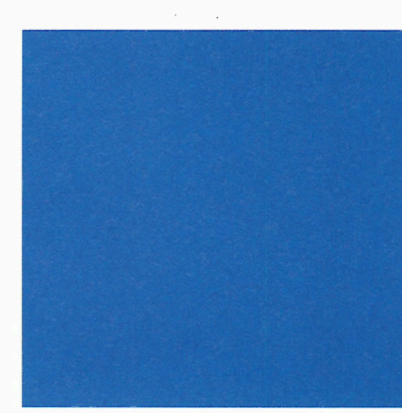


Édito

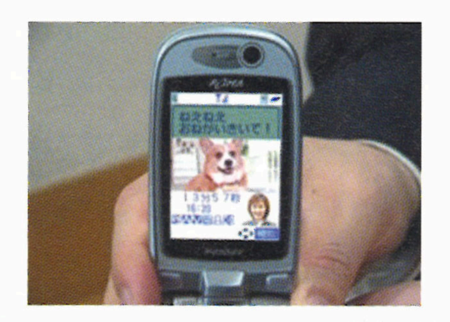
Ce numéro 150 aura été bien bousculé. Bouclage de folie, déménagement de la rédac, changements en vue de tous les côtés... Je crois qu'on n'a pas volé nos vacances cette année. Rendez-vous à la rentrée et n'oubliez pas de bien refroidir vos monstres pendant les canicules de l'été. C'est jamais agréable de voir son bébé planter (ou pire) quand on est plongé dans son jeu préféré.



TOUT BÉBÉ, J'AVAIS DÉJÀ UNE SOIF ÉNORME DE CONNAISSANCES...



Tamagotchi 100 % naturel



Les Japonais ont 2 passions dans la vie, leurs animaux de compagnie et les gadgets électroniques en tout genre. Et quand ils les mixent ensemble (au figuré hein), ça nous donne des beautés du genre d'Aibo, le chien en plastique de Sony. Toujours prêt à repousser les limites du ridicule, Takara et Matsushita s'allient pour créer le Bowlingual, un dispositif à placer sur le collier du chien qui permet d'évaluer les « émotions » du toutou en analysant ses aboiements. Vous pourrez ainsi savoir s'il est triste, content, ou sur la défensive par exemple. Bien évidemment, vous pouvez consulter les émotions de Médor à distance, sur votre portable. Et comble du bonheur, vous pourrez même lui faire la conversation depuis votre bureau. Le ridicule ne tue pas. Et c'est bien dommage.

Goliath éclate David







MA CURIOSITÉ NE FIT QUE CROÎTRE AVEC L'ÂGE. JE M'INTÉRESSAIS À LA TECHNOLOGIE IMMÉDIATE!

La grande série du printemps pour le monde du hardware, c'était le combat de FutureMark contre Nvidia. Le premier accusait le second d'avoir triché dans ses derniers drivers pour booster ses scores dans son benchmark 3DMark2003. Une partie de bras de fer s'est ensuite engagée à coups de communiqués, de patches et de langue de bois. L'encadré « une histoire de précision » dans le test de la GeForce FX 5900 Ultra a été écrit avant l'annonce d'un joli retournement de situation : un accord entre Nvidia et FutureMark pour déclarer conjointement que « non non, finalement tout va bien, c'était bien des optimisations, on s'était mal compris. » Et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'alu... Je n'ai malheureusement pas la place de vous faire partager ce morceau de bravoure qu'est ce communiqué de paix et amour. Mais il se contredit sur plusieurs points, et surtout, il nous prend pour des abrutis. Les crédibilités de FutureMark et Nvidia en prennent un coup au passage. Certaines des « optimisations » de Nvidia sont des tricheries indéfendables, purement et simplement. Sciemment bloquer le rendu du ciel qui n'apparait pas dans un mouvement de caméra fixe, quand ce dernier est censé simuler un jeu en temps réel, c'est du foutage de gueule. Nvidia a besoin de certains types d'optimisation pour faire briller sa puce, c'est un fait. C'est aussi un problème qui découle de leurs choix techniques qu'ils doivent assumer. Les variations des scores dans les jeux, selon les modes d'affichage et ce qui se passe à l'écran est la preuve que cette architecture est très tatillonne et en tout cas moins prévisible que celle d'ATI qui donne des résultats consistants à chaque fois. Personnellement, j'aimerais que Microsoft remette les pendules à l'heure à grands coups de DX9 car si les performances ou la beauté d'un jeu se mettent à dépendre des optimisations spécifiques des shaders pour tel ou tel GPU, on va retomber dans la situations des API propriétaires datant des débuts de 3dfx. Bonjour le cauchemar... Programmer des benchmarks sera à l'avenir de plus en plus difficile, c'est une certitude. Tout comme choisir le produit le plus « saint » et le plus polyvalent. Quoi qu'il en soit, nous ouvrirons bien grand les yeux pour vous. On n'aime pas bien les mensonges chez Joy...

Pioneer positive

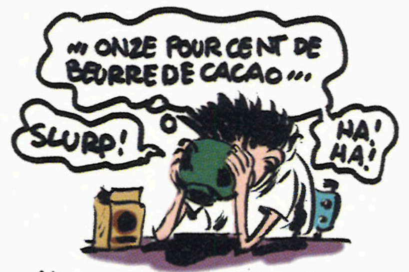
Pioneer aime le +. Pioneer grave plus... Quoi, ils sont pourris mes titres ? Bref, le constructeur japonais, après avoir repoussé pendant des années les formats +R et +RW de Sony/Philips, a fini par abdiquer, en proposant son premier graveur multi-formats, le DVR-A06. Il faut dire que la confusion règne avec ces formats tous incompatibles, et il est naturel de se tourner vers un graveur multi-formats « dans le doute ». Le succès du graveur multi-formats de Sony, assez incroyable si l'on considère le prix qui n'a pas réellement baissé (toujours près de 450 euros), n'a pas laissé insensible Pioneer. Au programme, gravure des -R et +R en 4x, des -RW en 2x, et des +RW en 2.4x (contre 4x pour le Sony). Côté CD et CD-RW, cela reste relativement calme avec respectivement 16x et 10x (24x et 12x pour Sony).
Prix attendu : près de 400 euros.

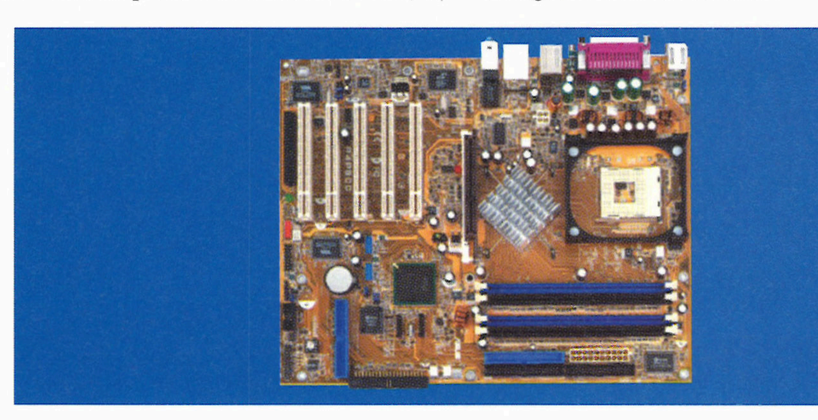
RLDRAM II, le retour

Mais késako me direz-vous ? Reduced Latency DRAM II, c'est son petit nom, est un nouveau standard de mémoire très hautes performances présenté ce mois-ci par Infineon et Micron. Cette mémoire, dérivée de la norme DDR, a pour particularité d'avoir des temps de latence particulièrement faibles (20 ms soit 2 fois moins que la DDR), et des temps de cycle également extrêmement réduits. Outre ces caractéristiques déjà fort prometteuses, le plus intéressant vient de son rendement par broche, c'est-à-dire l'efficacité réelle de l'interface mémoire. En effet, dans des situations où la DDR II n'arrive au mieux qu'à atteindre les 50 % (déjà un très bon résultat), la RLDRAM se permet le luxe de frôler les 94 % d'efficacité. De quoi rendre un peu plus réelles les bandes passantes théoriques dont on nous abreuve ! Les applications de prédilection de ce type de mémoire sont avant tout les périphériques réseau très haut débit (Ethernet 10 et 40 Gigabit), les caches L3 de processeurs, mais également les cartes graphiques, elles aussi grandes consommatrices de bande passante.
Non, vous n'avez définitivement pas fini d'upgrader votre mange-fric.

Un i865 qui sent le PAT(é)

On l'a déjà évoqué, la différence principale entre les chipsets i865 et i875 tient au support de la technologie PAT sur ce dernier, technologie qui optimise les transferts mémoire en zappant le chemin de gestion mémoire classique au profit d'un chemin « optimisé », nécessitant 2 cycles d'horloge en moins que le chemin traditionnel. Cependant, les i865 et i875 sont issus d'une même chaîne de production, certains chipsets étant « validés » comme i875 et d'autres comme i865, un peu à la manière des processeurs, c'est-à-dire selon les performances et surtout, selon les besoins du marché. Et tout comme les processeurs, les chipsets sont différenciés non seulement par leur marquage, mais également par une modification, une sorte de bridage qui détermine le type du chip. Le problème avec ce genre de méthodes, c'est qu'il y a toujours des petits malins qui essayent de trouver une faille dans le système, alors après l'overclocking de processeurs, voici le changement de gamme de chipsets. Le plus drôle, c'est que c'est le leader du marché des cartes mère qui s'y colle.
Avec la P4P800, Asus a trouvé le moyen de contourner la protection incluse par Intel lors du bridage en trompant le chipset sur la fréquence de bus réelle du processeur. Plutôt astucieux, vu que dans la pratique, la P4P800 offre des performances très proches de la P4C800, la carte i875 d'Asus. Bien évidemment, annoncer à tout va que sa carte mère i865 supporte la fonctionnalité phare de l'i875 a de quoi énerver, surtout lorsque l'on s'appelle Intel. Résultat, ASUS a revu sa copie et l'on ne parle plus de PAT mais d'HyperPath. Si ça leur fait plaisir hein… Reste maintenant à voir quelle sera la réaction à long terme d'Intel, on peut imaginer qu'une modification sera faite sur la méthode de bridage pour qu'elle soit plus efficace. Espérons, si le cas se présente, qu'Asus changera le nom de sa carte…

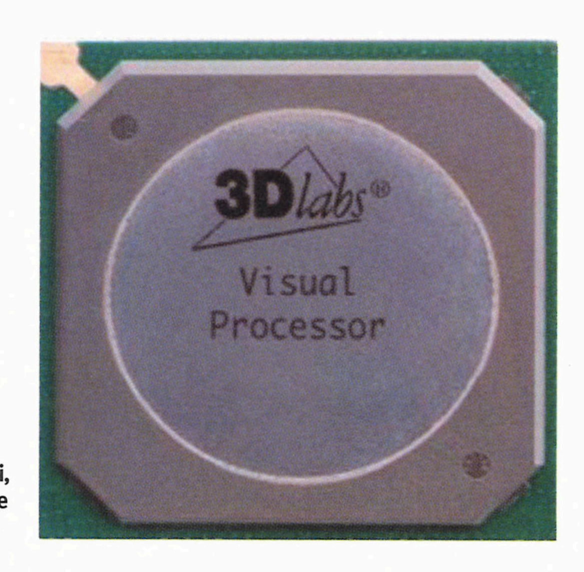




Le P10 se décline



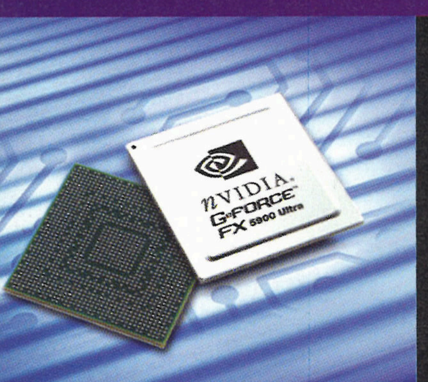
Creative s'apprête à sortir une nouvelle carte graphique dédiée aux joueurs. Dénommée Graphics Blaster Picture Perfect (sérieusement…), cette carte est basée sur une version modifiée du P10 de 3Dlabs, j'ai nommé le VP500E. L'architecture mémoire passe de 256 à 128 bits pour cette version grand public. La carte sera équipée de 64 Mo de DDR et disposera de sorties VGA standard, DVI et… c'est tout. En effet, pas de sortie TV, ce qui est pour le moins surprenant, d'autant plus que la carte supporte le dual head. L'AGP 8X est aussi aux abonnés absents. Pas énormément d'infos sur le prix, si ce n'est qu'elle sera vraisemblablement positionnée en face des Radeon 9500 Pro et GeForce FX 5600, ce qui, au vu des performances du P10 risque d'être pour le moins délicat. Bon courage les gars.

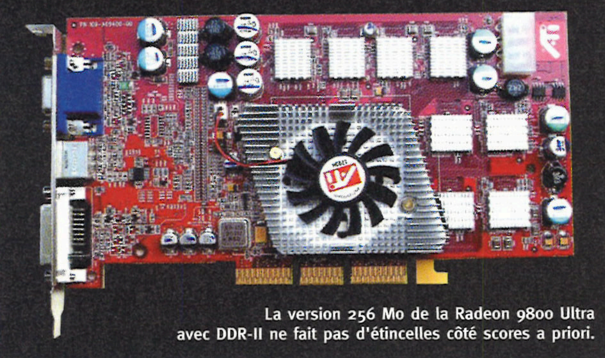




Nvidia GeForce Fx 5900 Ultra

LE RETOUR DU ROI ?





La version 256 Mo de la Radeon 9800 Ultra avec DDR-II ne fait pas d'étincelles côté scores a priori.



Le secteur des cartes graphiques haut de gamme n'est pas le plus rentable. Mais c'est lui qui détermine en grande partie l'image de marque d'un constructeur, qui fait rêver les foules auxquelles on refourguera sans vergogne des cartes à 100 euros poussives, mais de la même marque... Nvidia le sait et revient à la charge pour récupérer un titre perdu depuis presque un an.

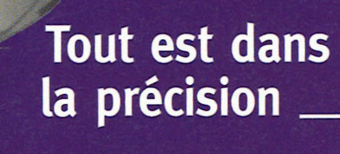
Eh oui, déjà presque un an qu'ATI a sorti la Radeon 9700 Pro et colle des petites claques au géant qu'est devenu Nvidia. Géant, mais aux pieds d'argile tout de même : le ratage du NV30, s'il n'a pas été dramatique commercialement parlant, n'a pas fait beaucoup de bien à l'image de la boîte californienne. Ça a aussi permis à ATI de redorer son blason et de prouver qu'ils savaient enfin faire des drivers dignes de ce nom. Sans parler de la réussite technologique qu'est le R300. Pour l'anecdote, il est amusant de savoir (mais si) que le R300 a été conçu dans les labos californiens d'ATI, par l'équipe d'ArtX (ceux qui ont pondu le cœur de la GameCube de Nintendo). Et que ces labos sont à moins de 2 km de ceux de Nvidia... Ça se trouve, ils bouffent dans la même cantine et passent leur temps à s'envoyer des vannes. Comment ça on s'en fout ? Et la vie des gens alors ? Bande d'ingrats.

Problème de poids

Ah la grande aventure des régimes, les joies des sachets hyperprotéinés, le sport qu'on ne fait jamais avec 1 000 bonnes excuses en stock... Ce n'est pas juste votre calvaire de joueur acharné. Les cartes graphiques aussi souffrent. La preuve, la GeForce FX 5900 Ultra a récupéré les gènes maléfiques de sa pauvre mère. La grosse FX 5800 Ultra... Une triste histoire. Elle en est morte de son embonpoint. En plus, elle avait des flatulences horribles, impossible de la sortir en société. Au moins, sa fille ne fait plus de bruit. Mmh, correction, elle fait un bruit raisonnable pour une carte de ce type. Mais elle est toujours aussi grosse : le port PCI sous le slot AGP sera condamné et la carte occupe 2 équerres de fixation. Bonjour le monstre. Mon prototype était en plus surdimensionné : le PCB non définitif que j'ai eu est plus long que le normal (pas de beaucoup, mais 1,5 centimètre au pifomètre ça compte). La raison est que ce prototype embarque une alimentation plus musclée capable de s'adapter aux besoins du GPU qui revient des usines de Taïwan. Une fois sa consommation analysée, les cartes définitives sont fabriquées. Un travail plus qu'utile vu que mon monstre de PC s'éteignait tout seul 5 secondes après le boot dans certaines conditions. Avec une alimentation 450 Watts, ça énerve. Clairement, comparé à la Radeon 9800 Pro d'Hercules, le produit de Nvidia a un petit air de voiture de l'ex-bloc de l'Est. Yen a qui aiment...

Sourire en coin

Je vous le disais le mois dernier, la GeForce FX 5900 Ultra n'est pas une révolution, loin de là. La mémoire est constituée de DDR-I classique, les 256 Mo ont une utilité purement marketing et même la vitesse du GPU n'est pas aussi impressionnante que celle du NV30, définitivement mort-né. L'astuce réside bel et bien dans l'utilisation d'un bus mémoire 256 bits, exactement comme chez ATI. Ne soyons pas mesquins, je ne vais pas perdre du temps à vous ressortir les petites phrases assassines de Nvidia sur l'inutilité d'un bus 256 bits datant de l'époque du « lancement » de la GF FX 5800 Ultra. La supériorité



La nouvelle mascotte de Nvidia vire Dark Elf Sexy. C'est un signe...

Tout est dans la précision

Le scandale gronde sur le Net. Nvidia a triché en optimisant ses drivers pour le 3D Mark2003. Retournement de situation : ATI a aussi triché dans les Catalyst 3.4. Le patch 330 remet les pendules à l'heure et inflige une correction au constructeur américain alors que la Radeon 9800 Pro ne perd que 2 % de performances. Le fin mot de l'histoire et le cœur du problème, c'est la façon de programmer les fameux shaders dont on vous parle depuis des mois. Car si ATI respecte à la lettre les spécifications de DirectX9 (il faut dire qu'ils ont aidé à les définir), ce n'est pas le cas de Nvidia... ATI dispose des 2 modes officiels 16 bits et 24 bits alors que Nvidia offre un mode 32 bits à la place du 24. Plus complet théoriquement, ce dernier est aussi inutile (puisque non utilisé dans DX9) et plus lent que le mode 24 bits d'ATI. Sans trop rentrer dans les détails techniques, disons que les « optimisations » qui consistent à remplacer les shaders des applications DX9 par des versions maison plus efficaces, souvent au détriment de la qualité graphique (passage 24 bits -> 16 bits), sont difficilement défendables, surtout si on parle d'un benchmark. Nvidia ne s'est pas contenté de ça comme le montrent les 2 screenshots ci-contre. Le ciel non visible dans le mouvement de caméra par défaut est tout simplement zappé dans le test Mother Nature. On est prêt à tout pour gagner chez certains...





3DMark 2003 V330

Carte	Score
Radeon 9700 Pro	5094
Radeon 9800 Pro	5704
GeForce Fx5900 Ultra	4847

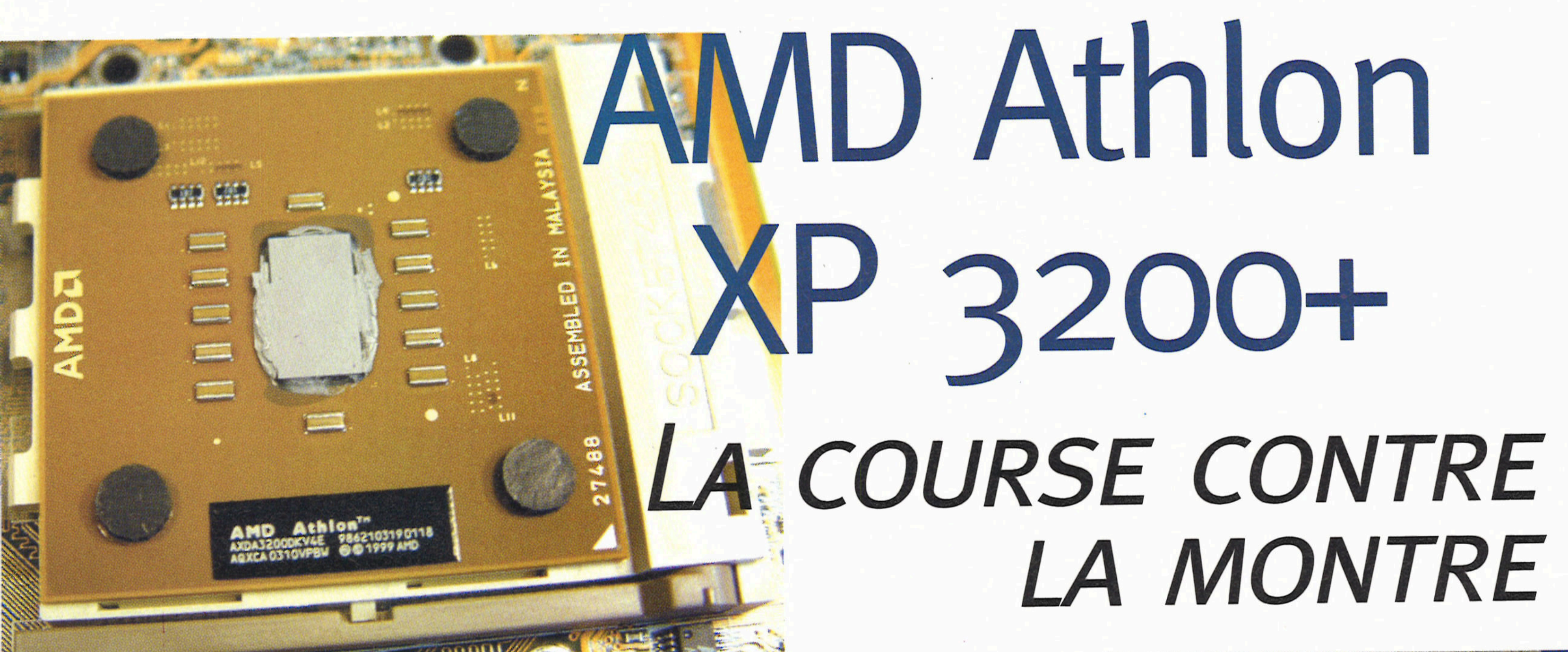
Quake 3 Arena / High Quality - Demo 001

images/seconde	1024 x 768 FSAA 4x Aniso 8x	1280 x 1024 FSAA 4x Aniso 8x	1600 x 1200 FSAA 4x Aniso 8x
Radeon 9700 Pro	232	153,6	107,5
Radeon 9800 Pro	260	172	120,2
GeForce Fx 5900 Ultra	294,1	219,6	166,2

de son bus 128 bits avec sa fantastique mémoire DDR-II qui déchire, tout est prouvé depuis longtemps, hein les gars... Ahem. Ne soyons pas mesquins j'ai dit... Bref, le combat des chefs oppose maintenant 2 produits matures, car dérivés de technologies lancées il y a quelques mois. Radeon 9800 Pro (3D Prophet 9800 Pro d'Hercules) contre GeForce FX 5900 Ultra, l'affiche est alléchante. Nvidia continue de produire son GPU en 0,13 micron alors qu'ATI reste fidèle au 0,15 micron (optimisé aux petits oignons cela dit). Un peu de chiffres ? C'est parti : la R9800 Pro 128 Mo est cadencée à 380 MHz pour le GPU et 340 MHz pour la RAM DDR-I. La GF FX 5900 Ultra est à 450 MHz pour le GPU et 425 MHz pour la RAM DDR-I (256 Mo). Ça nous fait du 21,8 Go/s de bande passante pour ATI contre 27,2 Go/s chez Nvidia. Ces 2 puces DirectX9 sont donc sur le papier ultra-puissantes, avec un avantage évident en faveur de la FX 5900 Ultra. Mais si c'était si simple, j'aurais pas de quoi vous faire 3 pages.

Des chiffres et des pincettes

Première précision, la GeForce FX 5900 Ultra devrait coûter dans les 500 euros et la R9800 Pro 128 Mo environ 400 euros (et 500 euros pour la 256 Mo). Vu la gamme de prix, on n'est plus à 100 euros près, malheureusement. Je préfère préciser les prix tout de suite. Si vous n'avez plus un rond en poche, vous pourrez toujours baver sur les graphiques (oui, il y a des gens qui font ça, j'ai les noms). Parlons-en, tiens, des graphiques. Oui, moi aussi j'ai eu du mal à comprendre la différence entre le 3D Mark2003 et le reste des tests. Un coup d'œil sur l'encadré « Tout est dans la précision » éclaircira votre lanterne. Le fait est que, malgré une domination en termes de MHz assez impressionnante, la carte de Nvidia n'est pas aussi dominatrice que prévue. O.K., dans Quake3, le débat est vite réglé. Ça fait des siècles que Nvidia optimise son produit pour ce moteur (comme ATI) et on constate que ça paye. En 1600x1200 tout à fond, c'est la fessée pour la R9800 Pro. Un scénario qui se répète dans tous les benchs avec plus ou moins d'amplitude. Plutôt moins que plus du reste : les benchs gourmands en vertex shaders montrent que la GeForce FX 5900 Ultra a aussi ses limites. Elle ne creuse l'écart que dans les situations extrêmes. Haute résolution avec antialiasing et filtre

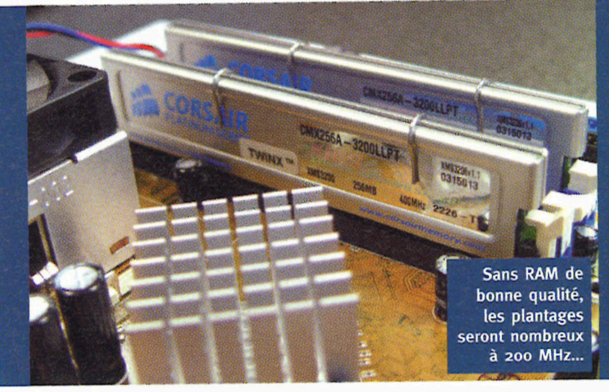


AMD Athlon XP 3200+

LA COURSE CONTRE LA MONTRE

La pression d'Intel commence à être douloureuse pour AMD. Avec un flot de nouveautés toujours efficaces pour booster les performances, sans compter une vitesse qui grimpe rapidement, le P4 commence à étouffer l'Athlon. Voyons si cette nouvelle version parvient à renverser la vapeur.

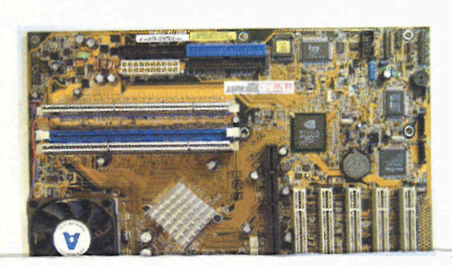



Sans RAM de bonne qualité, les plantages seront nombreux à 200 MHz...

En face du nouveau bus 200 MHz double canal du chipset i875 (FSB 800), de l'hyper-threading et des plus de 3 GHz d'Intel, AMD avait bien besoin d'un nouveau produit pour tenir la barque hors de l'eau en attendant les Athlon 64 bits. Les premiers changements sur le core Barton (avec un cache mémoire augmenté) n'ont pas vraiment convaincu. La vitesse de bus à 166 MHz n'a pas suffi non plus et de plus en plus de fans d'AMD retournent dans le giron d'Intel.

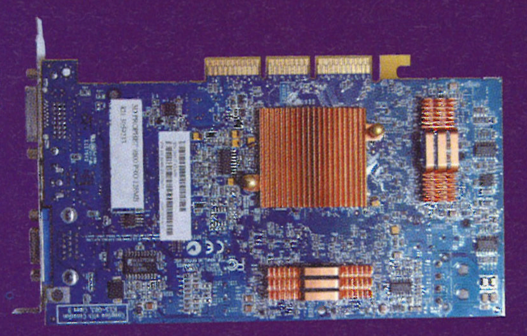
Stopper l'hémorragie La technologie K7 de l'Athlon donne tout ce qu'elle a dans cette version pour tenter de rester au coude à coude avec les derniers produits Intel qui s'envolent vers des différence, ça fait fatalement tache, même si l'architecture hyper-efficace d'AMD permet de combler un gros morceau de ce fossé. Dans les faits, AMD n'a jamais pu dépasser les 2250 MHz de son Athlon XP 2800+ basé sur une architecture différente (et donc avec un PR Rating moindre). Un problème qui bloque l'évolution des performances de certaines applications (calcul de rendus 3D par exemple) qui se fichent pas mal des changements de vitesse bus. En revanche, pour les jeux, tout ça est plutôt positif mais oblige à utiliser du matériel haut de gamme pour ne pas avoir de souci.

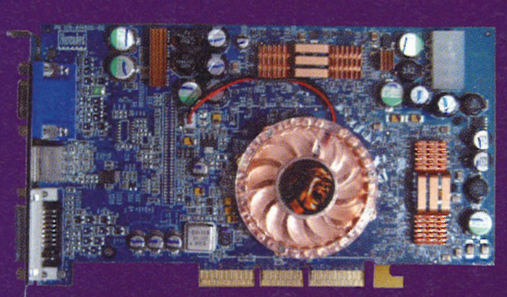
La qualité par pair Impossible de faire fonctionner correctement ce CPU sans une carte mère de qualité (fonctionnant en bus 200 MHz donc) goinfrée de RAM DDR PC3200. Le chipset de Nvidia est la meilleure solution pour le moment et AMD fournit une Asus A7N8X v2.0 pour les tests. Abit indique que sa NF7-S v2.0 est aussi compatible. La 1.0 est utilisable non officiellement avec un nouveau bios. Du coup, il y a bien un risque que ça ne fonctionne pas pour tout le monde... Même discours chez pas mal de constructeurs. Cette interrogation ne va pas aider les affaires d'AMD, qui aurait pu travailler plus en amont pour éviter ce type de situation, 8 mois après l'arrivée du bus 333 MHz. Les benchs axés jeux restent cléments pour AMD. Moins de 10 images/seconde séparent le P4 3.0C GHz de l'Athlon [illegible], la différence est bien moindre en haute résolution. Les autres benchs difficiles pour AMD concernent des applicatifs comme WinRAR ou 3DS Max, où le P4 règne en maître. Cet Athlon XP 3200+ montre les limites de l'architecture AMD. Si le produit reste excellent, il aurait dû s'appeler 3000+ et aura bien besoin d'un coup de hache dans son prix pour concurrencer les dernières offres Intel. Environ 550 euros TTC pour l'Athlon XP 3200+ contre en gros 460 euros TTC pour le P4 3.0C GHz ! Vivement qu'AMD nous sorte sa gamme 64 bits, épaulée par un sous-système plus efficace. Il faudra au moins ça pour affronter Intel qui a rarement été aussi en forme.

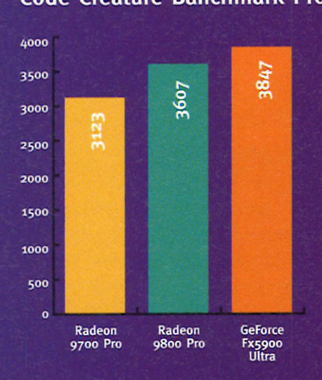


CONFIGURATION DE TEST
AMD Athlon 3200+/Pentium4 3.0C GHz
ATI Radeon 9700 Pro
2x256 Mo de RAM DDR PC3200
Carte mère nForce2 Asus A7N8X v2
Carte mère i875P Abit IC7-G
Disque dur SATA Seagate 120 Go
Windows XP Pro US/SP1
DirectX 9.0a
Drivers ATI Catalyst 3.4

Ici dans la version Hercules, la Radeon 9800 Pro est la seule rivale sur la marché pour la GF FX 5900 Ultra.

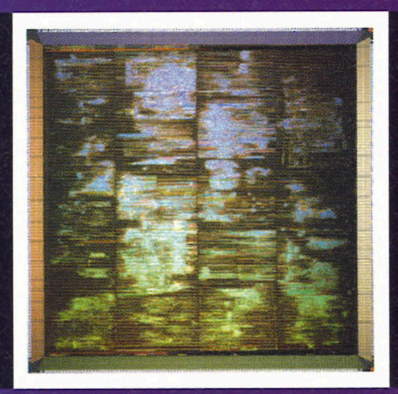






anisotropique de rigueur. C'est le seul moyen de rentabiliser le rein que vous vendrez pour vous offrir ce joujou. En utilisation « normale », on voit à peine la différence. Pire, la GF FX 5900 Ultra peut perdre contre la 9800 Pro et se retrouver au coude à coude avec la « vieille » 9700 Pro. Exemple, le 3DMark2001, test de base : 16 616 points sur Radeon 9700 Pro, 17 393 sur la GF FX 5900 Ultra et 17 864 sur la R9800 Pro. Cherchez l'erreur... Le bébé de Nvidia perd également contre la 9800 Pro dans UT2003 en mode Botmatch (le graphique est un bench « Flyby », sans joueurs à l'écran). Les unités vertex shader d'ATI sont plus performantes et permettent à la 9800 Pro de garder le lead de peu, avec 1 à 2 images/seconde d'avance qui reflètent un excellent comportement en utilisation réelle.

Peut mieux faire ? Au final et malgré tout ce pinaillage, il faut admettre que la GeForce 5900 Ultra remplit son rôle : c'est un excellent produit. Mais on ne retrouve pas la domination d'une Radeon 9700 Pro à sa sortie ou des GeForce à l'époque dorée de Nvidia. Il faut aussi se poser la question de l'utilité de ces produits de luxe. Les jeux DirectX9 sont toujours aussi rares que les chances d'Ackboo de toucher Alizée un jour et le temps que les titres impressionnants arrivent, on aura déjà une nouvelle génération de cartes sur les bras. Ensuite, le problème de perfs dont souffre Nvidia dans le 3D Mark2003, qu'est-ce qui nous dit qu'il n'apparaîtra jamais dans un jeu majeur ? Vu la guerre d'influence que se livrent ATI et Nvidia auprès des développeurs, je m'attends au pire. Les logos « Get in the Game » et « The way it's meant to be Played » vont pulluler et n'apparaissent pas juste pour faire joli... ATI ou Nvidia, tout est plus que jamais une affaire de goûts. Les drivers des 2 constructeurs sont équivalents, les prix sont très proches et les 2 permettent d'exploiter vos jeux en 1280x1024, tout au max, avec de l'antialiasing et de l'anisotropic filtering à la pelle. Si vous hésitez, achetez une Radeon 9500 Pro et attendez 2004 sereinement. Si vous voulez le top, quel que soit votre choix, vous ne serez pas déçu et pourrez frimer en société. À condition de sortir entre geeks...

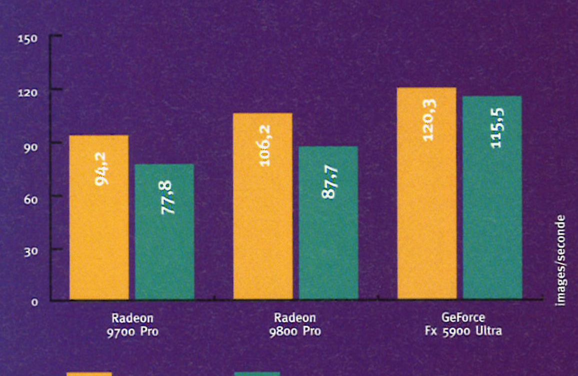


Le die de la GeForce FX 5900 Ultra est composé de 130 millions de transistors.

LA CONFIGURATION DE TEST :

CPU Intel Pentium4 3.0C GHz
Carte mère Abit IC7-G
512 Mo de RAM DDR400 (PC3200) (2x256 Mo)
Disque dur Seagate SATA 120 Go
Windows XP Pro US SP1
DirectX 9.0a
Drivers ATI Catalyst 3.4
Drivers Nvidia Detonator 44.03





La GeForce FX 5900 Ultra peut être envieuse de la ligne mince et svelte de sa concurrente...

top HARD

Même si Intel va geler ses prix pour un moment, AMD continue de s'aligner pour pouvoir lutter contre les P4 bien en forme ces derniers temps. Le 3000+ devient donc abordable et pourra booster pas mal de PC de joueurs. Les cartes graphiques sont aussi d'humeur changeante mais je préfère la gamme ATI, plus équilibrée en milieu de gamme que les GF FX 5600 de Nvidia, très décevantes dans de nombreux cas de figure.

Doc Caféine

La carte mère

C'est l'heure du changement de chipset chez Intel avec les i865 et i875 disponibles. Côté AMD, prenez les dernières versions des cartes mère à base de nForce2 pour être certain que ça passera avec les dernières générations d'Athlon XP.

Config 1 : Abit NF7-S (nForce2-ST/Socket A), environ 125 euros TTC

Config 2 : Abit NF7-S (nForce2-ST/Socket A), environ 125 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 155 euros TTC

Config 3 : Asus A7N8X v2.0 Deluxe (nForce2-ST/socket A), environ 135 euros TTC/Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 215 euros TTC

Le processeur

C'est la dégringolade. Les tarifs des CPU puissants du haut du panier deviennent abordables puisque ce sont les derniers sortis qui prennent le rôle de « Rolls » du moment. Ça nous arrange. L'Athlon XP doit cela dit lutter pour conserver le cœur des amateurs d'AMD, vu les tarifs agressifs d'Intel dans le moyen de gamme.

Config 1 : AMD Athlon XP 2200+ (1,8 GHz), environ 80 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 2600+ (2 GHz), environ 120 euros TTC, ou Intel P4 2,4C GHz, environ 200 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 3000+ Barton (2,167 GHz), environ 290 euros TTC, ou Intel P4 2,8C GHz, environ 340 euros TTC environ 260 euros TTC, ou Intel P4 2,66 GHz, environ 260 euros TTC

La RAM

Hop, petit changement de vitesse (et donc petite augmentation) pour anticiper l'arrivée des chipsets qui exploitent la mémoire à 200 MHz (400 MHz DDR). On passe donc en PC3200 (DDR400) à la place de la PC2700 (DDR333). Et comme je suis un pousse-au-crime, je vous force la main avec 512 Mo. Je rappelle que j'indique des prix pour 2x256 Mo, avec des barrettes de qualité (genre Samsung) !

Config 1, 2 et 3 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200, environ 110 euros TTC

La carte vidéo

S'il reste des stocks de Radeon 9500 Pro chez votre revendeur, précipitez-vous. Ça reste de loin le meilleur rapport qualité/prix que vous puissiez avoir. Et si ce n'est pas le cas, la 9600 Pro sera une remplaçante valable, malgré un attrait moindre contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser.

Config 1 : GeForce4 Ti4200 64 Mo AGP 8x, environ 170 euros TTC

Config 2 : ATI Radeon 9500 Pro 128 Mo, environ 250 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon 9700 128 Mo, environ 330 euros TTC ou ATI Radeon 9700 Pro 128 Mo, environ 400 euros TTC

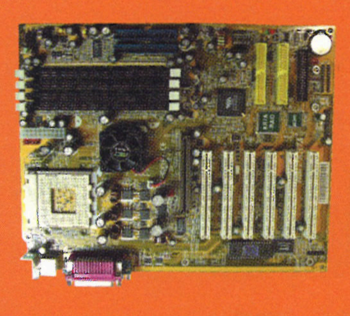
Le moniteur

Grosse nouveauté, le premier LCD officiellement présent dans le Top Hard ! Pour le reste, ça ne bouge pas beaucoup. Je rappelle juste que vu l'importance du moniteur dans une config et sa durée de vie par rapport au reste, il ne faut pas hésiter à casser sa tirelire. Acheter un super PC avec un moniteur bas de gamme est aussi débile qu'une bonne chaîne hi-fi avec des enceintes au rabais.

Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 240 euros TTC

Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 340 euros TTC ou Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 420 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 440 euros TTC

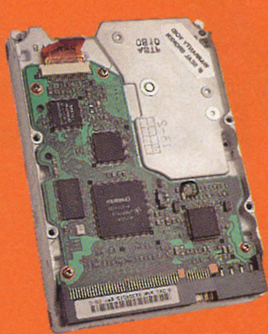
Config 3 : 17 pouces LCD Iiyama AS4314UTG, environ 550 euros TTC ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 675 euros TTC



Le lecteur de DVD/CD-Rom

Bon, allez, il est temps. Je passe les 3 configurations avec un lecteur de DVD. On va bien finir par avoir des jeux sur ce support dès leur sortie non ? Marre des séances de changement de galettes quand on sait que la solution existe, surtout vu les prix actuels des lecteurs !

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X / 48X, environ 50 euros TTC



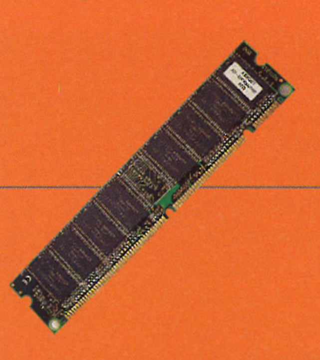
Le disque dur

Pour faire simple et parce qu'ils se valent tous à peu près d'après mes derniers tests, je vais vous citer les capacités selon les configs et à vous de choisir une marque : Seagate Barracuda pour le silence (mais c'est le moins performant des trois), Western Digital pour le plus faible dégagement de chaleur et les performances (surtout en version avec 8 Mo de cache qui est tout de même plus chère) et Hitachi (ex-IBM) pour les perfs pures et l'ensemble logiciel. Maxtor semble souffrir d'un taux de pannes le plus élevé du moment et n'a aucun point positif particulier...

Config 1 : 40 Go (7 200 trs/min), environ 70 euros TTC

Config 2 : 80 Go (7 200 trs/min), environ 90 euros TTC

Config 3 : 120 Go (7 200 trs/min), environ 150 euros TTC



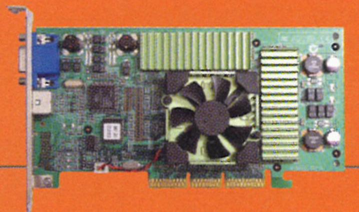
Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 2 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 3 : Modem externe 56K, environ 70 euros TTC



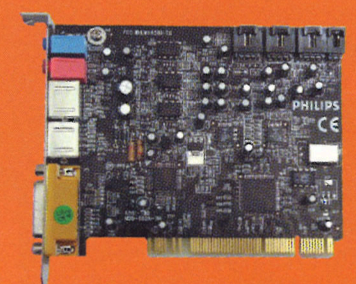
La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN-party du week-end. Un réseau avec un Hub ou Switch et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix. Bonne nouvelle, de plus en plus de cartes mère intègrent directement une prise réseau.

Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D : environ 70 euros TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 20 euros TTC





La carte son

Bon, ça devient compliqué là, y a du monde. Les cartes « old school » Philips ont pris un coup de vieux malgré leurs qualités avec le débarquement des modèles 24 bits/96 KHz relativement abordables de chez Terratec et Creative Labs. Comme d'habitude, je pousse au crime et je conseille les produits qui apportent réellement un plus par rapport aux derniers chipsets intégrés sur carte mère (et encore, le NForce2 se suffit à lui-même). Forcément, c'est plus cher.

Config 1 : SoundBlaster Audigy Player, environ 80 euros TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 80 euros TTC

Config 3 : SoundBlaster Audigy2, environ 130 euros TTC/TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 160 euros TTC



DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR BOB ARCTOR

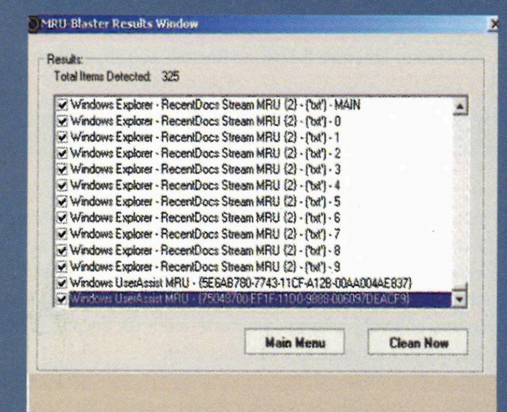
Quand voilà l'été revenu, rien de plus sympa que de partir au soleil. Mais avons-nous pensé à protéger nos PC des agressions extérieures, des amis indélicats ou des collègues un peu trop curieux ?



Spy Sweeper

Depuis 4 ans, les adwares et autres logiciels espions se sont déployés à grande vitesse pour envahir nos PC. Il n'est pas rare lorsqu'on downloade des sharewares ou des (soi-disant) freewares de se retrouver vérolé jusqu'au colon par ces espions ou par une quantité impressionnante de cookies. Ad Aware a jusqu'ici été la solution plébiscitée par le public pour se débarrasser de tous les petits déchets. Bien que je préconise quant à moi des punitions corporelles infligées aux familles de publicitaires, il existe des logiciels un peu plus efficaces : le premier d'entre eux est Spybot Search and Destroy dont on vous avait déjà causé il y a peu. Spy Sweeper de Webroot apparaît maintenant comme la solution ultime. Il repère deux fois plus de spywares que les deux autres, scanne tous les répertoires à la vitesse du son, son interface est excellente et on y trouve même un petit magazine hebdomadaire sur les spyware.

http://proxad.tucows.com/trojanscan95_default.html



Spywareblaster

La prévention dans la lutte contre les spyware est souvent plus intéressante que la répression après coup. Spywarblaster est l'autre programme indispensable à coller sur son disque dur jusqu'à la fin des temps. SWblaster ne scanne rien, lui son truc, c'est d'inoculer des lignes dans la registry qui empêcheront des centaines de spywares différents de pouvoir s'exécuter et ce, même si on les installe par mégarde. On peut se protéger de ceux-ci un par un ou vacciner sa bécane d'un coup contre 600 petits parasites. Comme certains spywares empêchent des programmes de s'exécuter s'ils sont désactivés, on sera bien inspiré de faire un backup de l'état du PC avant changements. Coup de bol SWblaster permet de faire un snapshot instantané pour une restauration ultérieure éventuelle.

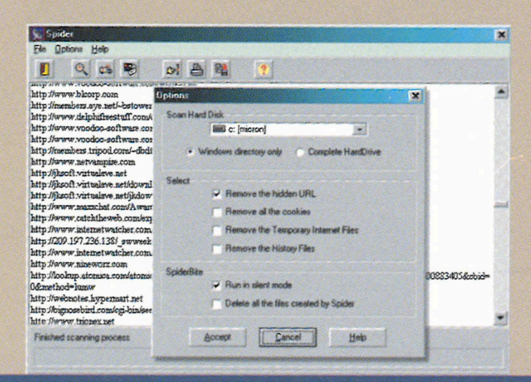
www.wilders.org/HTMLobj-1593/spywareblastersetup.exe

MRU-Blaster

Protéger ses dossiers des logiciels espions divers ne signifie pas pour autant que personne ne pourra fouiner dans vos affaires. Windows contient de très nombreuses entrées racontant tout l'historique récent de votre PC tels que les softs qu'il a ouvert dernièrement et ce pour de multiples applications. S'il était facile de supprimer l'historique d'explorer ou des dossier « récents », MRU-Blaster est le seul qui s'attaque aux fichiers index qui résistent au nettoyage du browser de Microsoft ainsi qu'à ceux générés par des dizaines de programmes dont les descriptions se trouvent dans sa bibliothèque.

www.wilderssecurity.net/mrublaster.html

utilitaires



Spider 1.16

Pour continuer en beauté cette édition parano de la rubrique Utilitaire, sachez que lorsqu'on ordonne à l'explorer de nettoyer son cache, il conserve des dizaines d'urls visitées dans des fichiers index. C'est là qu'intervient Spider qui les extraira et les détruira pour que vous soyez vraiment clean lors de la prochaine visite de la NSA à votre domicile.
www.webattack.com/get/spider.shtml

Viddiplayer

Après Radio Web présenté le mois dernier, il semblait bien difficile de faire un meilleur soft pour écouter la radio via Internet. Et pourtant, Viddiplayer capte plus de 1 250 stations réparties dans le monde et ses développeurs les ont même classées par catégories et par nationalités. Il possède aussi des caractéristiques bien sympas comme de donner le nom de l'artiste ou des chansons diffusées si la station le permet et il updatera sa base de données automatiquement afin d'ôter les liens grillés de la liste des radios. Une petite envie d'écouter les informations croates ? Les gospels allemands ou la musique country inuit ? Qu'à cela ne tienne.
www.viddiradioplayer.com



WMSR 7.0

WMSR 7.0 est l'un des seuls enregistreurs de streams qui fonctionne correctement. Il sert à récupérer toutes les diffusions de vidéos qui traînent sur le Net et à les sauvegarder sur le disque dur. Sa spécialité est d'arriver à tirer un fichier fluide à partir d'une connection qui a été interrompue ou qui était saccadée sur votre pauvre modem 36K
www.webattack.com/get/winmediarecorder.shtml

DirectX Eradicator

Ah les versions bêta de Direct X, si si vous savez, celles qui sont généralement incompatibles avec tel ou tel jeu ou les derniers drivers de chez nVidia. Le problème, c'est qu'une fois installées, il est impossible de s'en débarrasser. Impossible ? Presque : quelques softs totalement expérimentaux existent et le meilleur d'entre eux, qui s'attaque à DX9, est DirectX Eradicator. Bien sûr, c'est super-dangereux de s'en servir si on ne sait pas ce qu'on fait, donc venez pas vous plaindre.
http://fileforum.betanews.com/download.php?fid=1034065557

K9

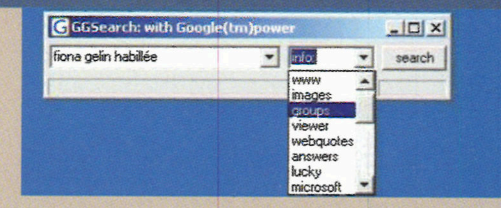
Le gros concurrent de Cloudmark Spam Net est très certainement K9. Sous ce jeu de mots idiot, se cache l'un des softs antispam parmi les plus efficaces. À l'instar de son concurrent, il est freeware et se charge de repérer tout seul les déchets polluant le courrier. Il se chargera de les tagger de façon à ce qu'ils soient éliminés facilement par la suite, avec Outlook par exemple. Il inclut aussi des blacklists (ah souvenirs…) et des whitelists, et il tentera d'apprendre à reconnaître tout seul ce que l'on considère comme spam.
www.webattack.com/php/download.php?id=106240

GGsearch

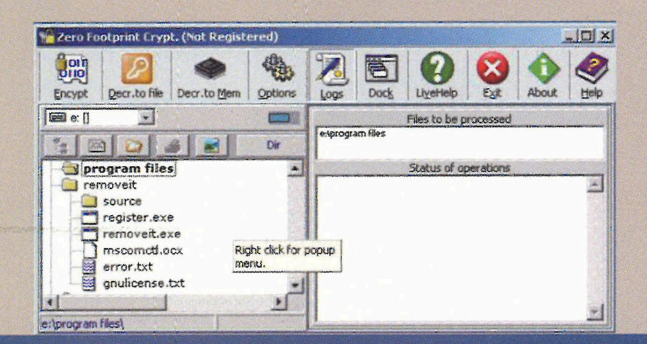
Pour les fainéants qui n'ont pas envie de se déplacer sur *google.com*, il y a un petit utilitaire (non officiel) qui permet de faire toutes les recherches possibles sur le métamoteur préféré de l'internaute. Il permet de faire des querys sur la recherche principale mais aussi de lancer des prospections d'images ou de news. Il pourra aussi traduire une expression, browser sur Froogle, ou même d'envoyer diverses commandes à google.
www.frysianfools.com/ggsearch/download.asp

Zero Footprint Crypt

Les master-paranos, les vrais de vrais, ne laissent jamais un seul fichier non crypté sur leur PC, pas une recette de cuisine lisible, pas une image de pingouin intacte, rien. Le seul freeware assez rapide pour encoder un dossier contenant un millier



utilitaires



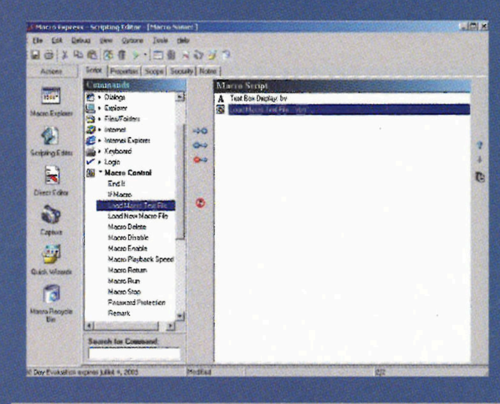
d'images à la fois (c'est dingue ce qu'on peut être collectionneur) et en quelques minutes est l'extraordinaire Zero Footprint Crypt. Il utilise un algorithme Blowfish généré par une phrase qui deviendra notre mot de passe. Il se distingue de ses collègues par le fait qu'il effectue un wipe sur chaque fichier après encryptions pour qu'on puisse vraiment dormir tranquille la nuit. Cerise sur le gâteau, il sera possible de browser les fichiers encryptés et de voir directement les images ou les textes cachés mais aussi de décoder directement dans la mémoire pour ne laisser vraiment aucune trace.
http://users.hol.gr/~kabriel/zerofootprint1.htm

Surveillance Mailer

Le même névrosé qui a créé Zero Footprint Crypt est aussi un sacré voyeur. Surveillance Mailer utilise une webcam et détecte lorsqu'un changement se produit sur l'image, bref lorsqu'il y a un mouvement. Si cela arrive, le soft vous mailera un courrier pour vous dire que des cambrioleurs sont chez vous et qu'ils auront largement le temps de se servir avant que vous reveniez ou encore que votre copine et votre meilleur pote jouent au docteur chez vous, pendant que vous bossez comme un con.
http://users.hol.gr/~kabriel/Files/surveillance_mailer_setup.exe

Macro Express

On vous avait déjà causé il y a quelques mois du monde étrange et merveilleux des macros. De tous les softs qui proposent ce genre de choses, Macro Express était de loin le meilleur. Mais, la nouvelle version qui vient de sortir cette semaine apporte une pelletée de fonctionnalités étendues. Parmi celles-ci, on découvre une bibliothèque de fonctions inédites et en grand nombre. L'idée est d'arriver à programmer des trucs complexes rapidement et sans avoir à les faire en Visual Basic grâce à un langage scripté assez proche du Lingo. C'est d'autant plus possible que ME propose désormais des opérations de variables tout comme des commandes FTP complètes. Pour ceux qui ont vraiment envie de se prendre le chou avec des choses complexes, on trouvera aussi le moyen de s'attaquer à la registry et de créer des macros globales et locales.
www.macros.com



Top Utilitaires de la rédac

Et voilà, il fallait bien qu'on y passe un jour, au top des Utilitaires. Donc à chaque édition de cette rubrique, on vous présentera un best of de nos softs favoris qui viendront immanquablement s'ajouter à la pile de bordel qui a élu domicile sur votre disque dur.

Lecteurs vidéo :
Media Player Classic
Zoom Player PRO
WMP 9

Lecteurs audio :
WMP 9
WinAMP 2.91
Sonique 2.0

Mailreaders :
Outlook 2002
Foxmail 4.2
The Bat 1.63beta 7

Newsreaders :
Gravity 2.3 beta 4 b1784
Xnews 6.02
Free Agent

Pagers Internet :
ICQ 2003a
Trillian 0.74D
MSN 4.7x

Anti-lourds :
Spy Seepwer
Spy Bot Search and Destroy 1.2
Spywareblaster
SpamNet 1.0
Spam Punisher 2.4

Downloaders
FlashGet 1.40

Explorateurs de fichiers :
Total commander
PowerDesk 5.0

Browsers Internet :
Crazy Browser 1.05
Netcaptor 7.1.0
Avant Browser

Clients FTP :
Smart Ftp
FlashFXP

Browsers d'image :
ACDsee 5.0.1
Xnview 1.61

Tweakers :
Startup Control Panel 2.7
Customizer XP 1.8.5

Le jeu gratos du mois : Word Twist

On avait hésité à vous en parler parce que c'était en anglais, mais cette fois, je crois vous êtes des adultes alors on a décidé de vous en causer quand même. Dans la série jeux gratos, on vous présente le Word Twist qui nous a déjà pourri un après-midi entier à Joystick. Le fonctionnement est con comme la lune : des lettres mélangées avec lesquelles on doit former des mots pour remplir un maximum de cases. Oui, mine de rien, je vous ai plus ou moins décrit le principe du scrabble, mais essayez-le quand même, ça vaut le coup on vous dit.
http://games.yahoo.com/games/downloads/tx.html

Le magazine + 1 film 7,50 € seulement !



En vente chez votre marchand de journaux